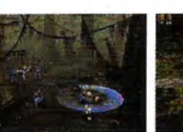
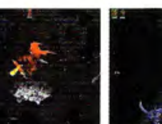
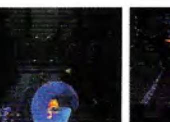

•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•
EDICION ESPAÑOLA
Guías completas de juego para:
▪LAST DYNASTY ▪SANITARIUM
▪GABRIEL KNIGHT
COMPUTER GAMING WORLD
Nº40 • Marzo • 1999
650 ptas. / 3,91 euros
Reviews
▪ Starshot: Space Circus Fever
▪ Sim City 3000
▪ Turok 2
▪ Apache-Havoc
▪ Mortal Kombat 4
▪ Rollcage
▪ Links LS 99
▪ Reinos Rivales
Previews
▪ X-Wing Alliance
▪ Lands of Lore III
▪ Alien vs Predator
▪ Viva Football
▪ Civilization: Call to Power
▪ Machines
▪ Mortyr
▪ Silver
Zona Alfa
▪ Simon the Sorcerer 3D
▪ Quake III
▪ Shogun
▪ Le Mans
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 ptas. / 4,06 euros
Resident Evil 2
La pesadilla continúa

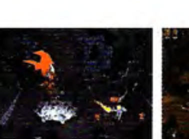
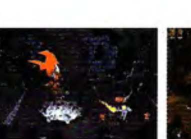
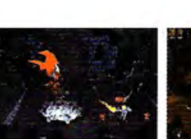


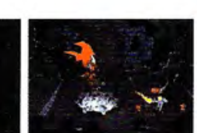
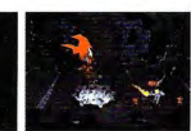







COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina,
Mariano Tortosa, Jose Luis Coto,
LH Servicios Informáticos,
Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado,
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: 91 432 02 40 Fax: 91 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: 93 453 69 00 Fax: 93 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: 91 417 95 30

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD



Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia



Fiascos

No han sido uno ni dos; es en realidad larga la lista de juegos que lejos de cumplir las expectativas que generaron con el anuncio de su puesta en marcha, acabaron por defraudar con creces las esperanzas en ellos depositadas llegado el momento de su lanzamiento. Y haciendo un repaso de ellos es fácil comprobar cómo las compañías productoras de software compiten con el hombre en eso de tropezar más de una vez con la misma piedra, porque los errores cometidos en este terreno se pueden resumir en una pequeña lista, eso sí, reiteradamente revisitada.

El primer y más frecuente patinazo consiste en creer que el mero hecho de hacerse con la licencia para utilizar el nombre de una película de renombre basta para ganarse las preferencias del público, sin preocuparse demasiado de que el juego camuflado dentro de tan vistoso envoltorio resulte mínimamente atractivo. Craso error éste, que sin embargo queda refutado por una amplia lista de ejemplos: Independence Day, La Trilogía de la Jungla de Cristal, Dragonheart, Eraser, Waterworld, Terminator, Batman Forever, algunas de las producciones basadas en Star Trek...

Otro error nada infrecuente procede de la inevitable tentación de trasladar los juegos que han triunfado en el mundo de las consolas a la pantalla de un PC. En este campo en concreto no nos queda más remedio que hacer una mención honorífica (sic) para la compañía americana Acclaim, que nos persiguió durante años con su empeño en convertir buena parte de la mitología del cómic en protagonistas de juegos sencillamente incalificables. Pero no estuvieron solos en este menester, y si no baste recordar que Infogrames aportó su granito de arena con juegos basados en Tintín, Los Pitufos, Lucky Luke o Asterix y Obelix, y que Sega se estrelló una y otra vez con la misma pared al intentar repetir el éxito de sus juegos más emblemáticos –Sonic, Virtua Fighter, Sega Rally– en el PC. Por último y para poner la guinda a este segundo pastel no podemos evitar otorgar este dudoso honor a ese supuesto juego de rol llamado Final Fantsy VII.

Para finalizar hemos dejado un tipo de error menos frecuente y, tal vez, más perdonable. No es nada raro el hecho de que los programadores, el auténtico motor de todo este sector, se enreden a veces en intentar hacer juegos de tan asombrosa perfección técnica, que acaben por resultar sencillamente injugables. Un buen ejemplo fue en su momento La Ciudad de los Niños Perdidos, cuya apariencia resultaba tan impactante como efímera su jugabilidad, aunque con diferencia, quién ostentará durante mucho tiempo el trono en esta categoría es Tresspaser, la producción más ambiciosa de los últimos años que, finalmente, pagó caro precisamente su exceso de ambición. En fin, ¿aprenderán algún día?

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com



En portada:

Si el primer juego cautivó ya casi por igual a los usuarios de ordenador y consola, en su regreso Resident Evil está a punto de mejorar aquél notable éxito. Zambulléndose en el más puro terror de serie B, y ampliando considerablemente el número de escenarios y enemigos, Resident Evil 2 se nos presenta como uno de los arcades más espeluznantes de los últimos tiempos.



SimCity 3000



Turok 2: Seeds of Evil

F-16 Aggressor



LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

secciones

Este mes te regalamos GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS.
En la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso.



Tres escenarios de combate
Enfréntate a multitud de misiones en una amplia extensión de terreno de más de 250.000 Km², que te llevará desde la soleada Cuba a la fría Georgia, pasando por los tropicales paisajes de Tailandia.



Misiones auténticas
Reconocimiento, patrullas, traslados, combate… todas desarrollándose bajo condiciones atmosféricas variadas: día, noche, atardecer, amanecer, lluvia, nieve o niebla.



Dos simuladores en uno
Ponte a los mandos de los helicópteros de combate más sofisticados de las dos grandes potencias: AH-64D Apache Longbow y Mil-28N Havoc B.



Realismo total
Aviónica, instrumentación de la cabina y dinámica de vuelo de los dos helicópteros, reproducidas con impresionante exactitud.



ENEMY ENGAGED
APACHE HAVOC



3D
Requiere Aceleración 3D

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98





LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

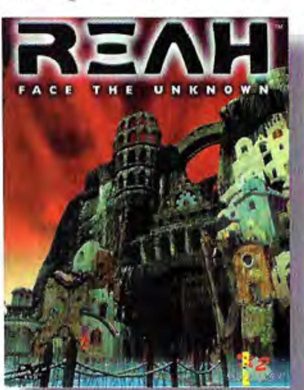
Hasta donde llegue tu **imaginación**



La nueva generación

Los responsables de 3Dfx en Europa estuvieron en Madrid hace unas semanas presentando el nuevo chip Voodoo 3, que se implementará en tarjetas a partir de este mes. La nueva tecnología reúne básicamente las prestaciones de Voodoo 2 y Banshee (aceleración 3D y 2D), incorporando todas las mejoras que se han realizado a ambos chips de forma posterior a su lanzamiento y algunas innovaciones que hacen de Voodoo 3 el máximo exponente de la tecnología gráfica en este momento, situándolo muy por encima de cualquier otra plataforma de juegos incluyendo todas las consolas existentes (hasta la Dreamcast, aunque no haya llegado a Europa todavía).

En la presentación se hizo una demostración con diversos títulos, algunos de ellos aún por venir y otros existentes. Quizá el más representativo fuese Unreal, que si ya de por sí ofrece una presentación visual impresionante, con la Voodoo 3 era un soberbio espectáculo digno de un festival de infografía.



Reah DVD

Poco a poco, casi con timidez, van apareciendo los primeros títulos en DVD-ROM. Aunque no tan publicitado como su homólogo en cine, la cantidad de información que cabe en estos dispositivos quita la respiración, lo que permite ampliar la calidad y resolución de imágenes y sonido, así como incluir pistas de sonido adicionales y más largas. Todo esto está en REAH DVD, la edición especial del juego de Project 2 que se distribuye en España a través de Media Connection (952 93 93 78). Hay que destacar que está subtitulada en castellano –pero no doblada, como el juego en CD-ROM– y que ofrece soporte para sonido 3D y sonido con posicionamiento 3D, así como sonido estéreo en los diálogos. Sólo queda recordar que Reah es una aventura gráfica de una belleza fascinante que combina personajes reales con gráficos generados por ordenador.

Nuevo procesador



Intel ha anunciado el lanzamiento del Pentium III, que potenciará numerosos aspectos de la informática multimedia y lúdica de nuestro tiempo. En Internet se notarán beneficiadas las comunicaciones de vídeo y sonido, y en multimedia se mejora la edición de vídeo en tiempo real con calidad broadcast, reconocimiento de voz, sonido digital con calidad de CD y posibilidad de crear arte final 3D. Dentro del campo de los juegos se aumentará la velocidad y los gráficos 3D.

De forma paralela, se ha anunciado también un acuerdo con Mattel para la producción de unos juguetes interactivos preparados para PC, denominados de forma genérica Intel Play, acercando así la informática a los niños con algo más que un ratón y la pantalla.



Magia virtual

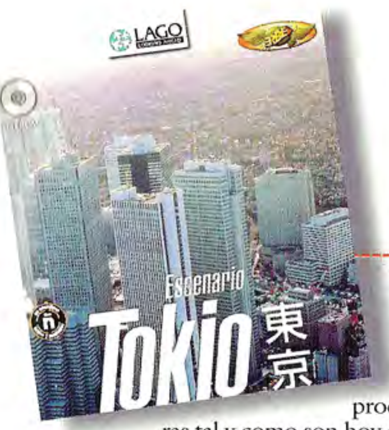
Después de adentrarse en la industria lúdico-informática con un curioso juego denominado Bicho, una aventura de acción que ponía al jugador en el papel de un insecto que busca nuevas experiencias, Filloa Records vuelve a la carga con una producción no menos original, curiosa y divertida que el título que les sirvió para realizar su debut.

El programa del que os hablamos ha sido bautizado como Quick Magic, y se trata ni más ni menos que de un nada convencional combinado que ofrece la posibilidad de aprender magia de la mano del Mago Antón. El programa incluye numerosas pruebas y pasatiempos de dificultad creciente, además de un sorprendente editor de efectos mágicos y una tarta virtual que promete convertirse en el centro de atención en las reuniones de amigos.

Escenarios FS



Los usuarios de Flight Simulator no podrían estar más contentos con su adquisición, ya que no para de prolongarse su vida de la mejor forma posible. La compañía Italiana Lago ha lanzado a través de Erbe una serie de nuevos escenarios para Flight Simulator de Microsoft. Viena, Singapur,



Tokio, Italia 98 y Venecia son los territorios que cada uno de estos discos de expansión permite explorar, con decenas de miles de kilómetros cuadrados y una reproducción fiel de terreno y estructuras tal y como son hoy en día. Los discos tienen un precio de 5.490 pesetas (Italia), 4.490 (Tokio y Venecia) y 3.490 (Viena y Singapur).

El tamaño no es lo que importa

Bien podría aplicarse esta proverbial sentencia a la nueva producción de Hammer, denominada Mr. Tiny Adventures y diseñada por Island Dreams, una compañía dedicada a la creación de juegos para Pc y recreativas. Se trata de un juego de plataformas cuyo protagonista se ve reducido a un tamaño de 30 centímetros. Para recuperar su estatura normal tendrá que recorrer nueve difíciles niveles en busca de amuletos mágicos. Los escenarios serán los habituales de cualquier casa, aunque siendo tan pequeño cualquier sitio puede ser una pesadilla. Mr. Tiny tendrá que ingeniárselas para manipular los objetos de su entorno y acceder a los sitios más insólitos, y se encontrará con enemigos que hasta ahora no eran más que una molestia fácil de eliminar con un pisotón.



Una nueva iniciativa



Centro Mail ha abierto una nueva tienda en Madrid (C/Preciados 34, entre las plazas de Sto. Domingo y Callao), que además de ofrecer todo lo que habitualmente se encuentra en los locales de la cadena (juegos, ordenadores, periféricos…), tiene un sótano ambientado de una forma muy especial en el que se han equipado diversas salas con un total de 45 ordenadores conectados en red. Allí podrá acudir cualquier usuario a jugar en red (a un precio de 500 pesetas/hora) con los juegos más novedosos y que más gustan, como Starcraft y Quake II. El local está equipado con máquinas de refrescos y todos los servicios imprescindibles para pasar unas cuantas horas de diversión con los amigos. Ojalá esta iniciativa sirva de ejemplo para otros.

Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Battlezone II	
Activision	10/99
Duelo de Hechiceros 2	
Virgin	10/99
Fausto	
Cryo	11/99
Fighting Steel	
SSI	07/99
Middle Earth	
Sierra	10/99
Nascar Racing III	
Papyrus	06/99
Pharaoh	
Sierra	09/99
Star Lancer	
Digital Anvil	10/99
Vampire: Masquerade	
Activision	11/99
Werewolf	
ASC Games	11/99

Teletipo

Commandos: Más allá del deber, la expansión de Commandos, parece retrasarse un poco más de lo previsto.

El precio de la Maxi Studio Isis es de 58.990 pesetas, y no de 33.990 como indicábamos el mes pasado.

El estreno de la película sobre Wing Commander está previsto para este año, aunque como sucede con casi todas las películas de su género el anuncio se ha visto eclipsado por la nueva trilogía de La Guerra de las Galaxias.

En el sitio web de Centro Mail (www.centromail.es) encontrarás todo lo último en juegos con numerosas opciones de búsqueda y selección (por ejemplo, precio inferior a una cantidad determinada).

Más rol



Baldur's Gate tendrá continuación muy pronto con Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast, una expansión con nuevas zonas que explorar, un nuevo guión, y por supuesto más objetos, personajes y misiones. En una de ellas los aventureros tendrán que llegar a una isla cercana a la Costa de las Espadas, explorarla y desvelar sus secretos antes de que otro terrible mal se desate sobre la zona costera. Otra de las aventuras se desarrollará en la antigua Torre de Durlag, cuyas trampas, ilusiones y habitantes han desafiado a los aventureros durante años.



Estimados amigos. Necesito ayuda en el juego Mundo Disco I. ¿Qué he de hacer en la pantalla de Mambo?

Ramzi Boukamza
(Correo Electrónico)

Una vez que encuentres la puerta de la jaula abierta, entra y quédate pegado en la mancha azul del suelo. Clickeando varias veces hacia delante podrás seguir, llegar hasta Mambo 16 (M 16) y atraparle.

Estimados amigos de CGW. Me preguntaba si podríais decirme algunos trucos para Turok, Forsaken y Warcraft 2. ¿Los de Tomb Raider II sirven también para Tomb Raider III? Gracias.

Silvia Irigogen,
Soria

Para el juego TUROK: teclea en la opción correspondiente del menú: THSSLKSLC (modo dios), RBNSMITH big heads (invecibilidad, todas las armas y munición ilimitada). Para FORSAKEN: teclea BUBBLES en cualquier menú para activar los códigos: thefullmonty (acceso a todos los niveles con los menús), iamzeus (modo dios, todas las armas mas dos nuevas, munición y cápsulas de energía). Para WARCRAFT 2: mientras juegas pulsa ENTER y teclea el código pulsando ENTER de nuevo. En la versión multijugador los beneficios se aplican a todos los que participan en la partida. Son: IT IS A GOOD DAY TO DIE (modo dios), GLITTERING PRIZES (suma oro, madera y aceite), MAKE IT SO (las construcciones y actualizaciones son instantáneas), ORC# O HUMAN# (te lleva a la misión que quieras si sustituyes # por un número).

En cuanto a los trucos de Tomb Raider III, tiene los suyos propios.

Estimados amigos, necesito ayuda en unos cuantos juegos: Para Buried in Time necesito la clave para detener la máquina a la que se encuentra atado para quitarle la memoria. En Gabriel Knight: sins of the fathers no consigo accionar el mecanismo del reloj. En Phantasmagoria, en el primer capítulo tengo de todo pero no puedo usar nada y no avanzo.

Jose Luis Lozano,
Dos Hermanas (Sevilla)

En Buried in Time suponemos que has sido atrapado por el agente traidor 3. Cuando revisaste su archivo, ¿te fijaste que la palabra "gravball" aparecía de forma continua. Si estamos en lo cierto, cuando Arthur te pida el código, proporciónale esa palabra. En Gabriel, el mecanismo del reloj consiste en aplicar el icono que parece dos ruedas dentadas, sobre la esfera más externa que tiene los dibujos, y colocar la cabeza del dragón en el lugar que ocuparían las doce en un reloj convencional. Luego pones la hora a las 3 en punto y se abrirán un cajón secreto. Pide explicaciones a la abuela. Por último, Phantasmagoria: manipula la oreja del gato y verás que se trata de un abrecartas. Donde falta el ladrillo, desbloquea el acceso con el abrecartas y entrarás en una capilla. Retira la Biblia del altar y abre la caja.

Hola amigos, me encuentro atrapado en The Curse of Monkey Island. No se qué hacer en las arenas movedizas.

Jose María Verdeguer
(Correo Electrónico)

Primero tienes que recoger una caña y una espina del matorral espinoso cercano. Combina ambos elementos y tendrás una cerbatana. Ata uno de los globos de helio al pisapapeles y sopla sobre el invento. Una vez en la situación apropiada, usa la cervatana sobre el globo para poder escapar de la trampa accediendo a la liana que se encuentra a tu alcance.

Hola a todos. ¿Podríais decirme qué debo hacer en el hoyo que está obre la cueva del dragón en Simon? ¿Cómo entro en la taberna de El Havre y qué pongo en el barco de Da Vinci, en Touché, para navegar?

Rafa,
Madrid

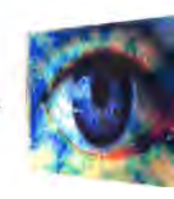
En Simon, necesitas el imán de la nevera del Calypso y la cuerda de la herrería para juntarlos, ir a la cueva del dragón, ascender por la entrada y sacar las monedas de oro por el agujero. En el caso de Touché, tienes que pulsar en la flecha de diálogos tras abrir con la llave, hasta que aparezca la contraseña. Tienes que decirla, hablar con la camarera, decir la contraseña y pedir el menú. Lo examinas y das la contraseña a todos los soldados hasta que uno de ellos te dé una fórmula. Da entonces los planos al capitán. Ve a St. Quentin. En cuanto a Touché, usa las medias de Juliette con el timón, la placa del ataúd con la tubería, el estandarte con el mástil, los carbones con la caldera y abre el grifo. En el río, señala el bote y luego di a Henri las palancas: grande, grasienta, grasienta, roja y grande.

Me encuentro jugando Dráscula y necesito saber cómo obtener los ingredientes de la poción de inmunidad, cómo dar la bola del malabarista a Nejo.

Manuel Alfaro,
Matarrosa de Sil (León)

Para la poción, ve al cementerio. Usa el barrote de la verja en la ventana. Entra, abre el cajón y toma el crucifijo. Coge la vela de la iglesia y sal por donde entraste. En el pueblo, entra en la posada y en su puerta de la derecha. Usa la moneda del inventario en la máquina de tabaco, Golpéala y te dará un paquete. Sal, ve a la izquierda, al cubo y recoge un klínex. Coge los billetes en el callejón de arriba en la plaza, dáselos al ciego y te da una hoz. Coge el chicle del barril que hay junto a la casa ilumi-





nada en las afueras del pueblo. Ve al cementerio y, con la hoz, toma un trozo de la planta que crece a la derecha del panteón. Ve a la cabaña del profe, y háblale.

Hola amigos, no se cómo acceder a los pasadizos secretos de la ciudad en Dragon Lore II. ¿Podéis ayudarme?

Juany Chica, Bailén (Jaén)

Ve al Pasaje del Hombre Dragón, usa el espejo con la estatua para entrar en el laberinto. Enciende la lámpara, come y baja al tercer nivel. Pulsa las piedras de las estatuas en éste orden para abrir las puertas: roja, blanca, verde y amarilla. Entra por la Puerta Oeste. En el Salón de Invierno repite la operación de las estatuas así: blanca, verde, amarilla, roja. Cruza la Puerta Norte y llena la fuente con el agua de la cantimplora. Entra por el pasaje secreto para llegar al Santuario de Adamoste.

Queridos amigos, llevo meses atascada en el enigma del salón del trono en Atlantis. Os agradecería un poco de ayuda.

Sara García, Tarragona

Cuando terminas por solucionar el puzzle del ratón y la máquina que parece un pinball caes por una trampilla. Llegas a un lugar en donde si te das la vuelta y metes la bola del pinball en el agujero de la pared, sale una losa con unos astros dibujados en ella. ESA es la solución al enigma del respaldo del trono. Contando desde arriba hacia abajo, la colocación de los astros es la siguiente: a la izquierda una estrella roja, a su derecha y casi a la misma altura, una azul. El sol amarillo un poco más abajo y la luna verde abajo del todo a la izquierda.

Necesito con urgencia trucos para Unreal. Estoy desesperado.

J. José Morales, Irún (Guipúzcoa)

Desde la consola de juego, accesible desde el menú de opciones –consulta el manual-, teclea los códigos y pulsa ENTER.
ALLAMMO lleno para todas las armas
FLY volar
GHOST atravesar puertas y paredes
GOD modo dios
PLAYERSONLY detiene el tiempo. Teclea de nuevo y lo activa.

Estoy en Toonstruck, junto a unas gárgolas y sólo puedo mover un cuerno. ¿Qué hago?

Albert
(Correo Electrónico)

Empuja el cuerno de la gárgola de la izquierda. Coge el taco de billar de la sala de entrenamiento. Sube al tercer piso, baja por la ventilación. Ahora la gárgola de la derecha es accesible. Usa el taco con el guante en el botón que está detrás de la compuerta subiendo las escaleras. Imitarás la voz de O'reja con el intercomunicador, el globo y el guante. Entra en la cámara con las gafas puestas. Ordena a la gata que te siga al cuarto piso y a Lady Infotunata que use el escáner. Entra en la sala de mandos y pon los cuatro cristales en el panel derecho. Se iluminarán si están bien puestos.

Estimados amigos de CGW, estoy atascada en la parte 6 de King's Quest VII. Me encuentro en el interior de una sala de calderas con don gnomos peleándose y no sé qué hacer.

Paloma
(Correo Electrónico)

Muestra la F en el pomo de la vara mágica y úsala contra Otra de ojos verdes. Aparece Malicia y lleva a Rosella sobre la lava. Abre un boquete y se mete dentro del mecanismo del volcán. Para abrir la puerta pulsa ojo izquierdo, el otro y la nariz. Despierta a Otra con la flor olorosa, enchufa el dispositivo y frena la erupción. Cuando Malicia mate a Edgar, en el momento en que se prepare para exterminar al resto de los allí presentes, que Rosella desenchufe el dispositivo y lo use sobre ella. Que resucite a Edgar usando vida extra.

Hola, me encuentro atascado en la Luna Esmeralda en Little Big Adventure 2 y no se cómo rescatar a Baldino

Emilio J. Torralba
(Correo Electrónico)

Verás marcada la celda de Baladino en el holomapa. Sal del edificio, entra por la puerta del cuadrado y deja el traje. Abre la puerta amarilla y negra y sigue recto, llegando a otra puerta idéntica que se encuentra abierta. El guardia que matarás, tiene la llave de la celda. Te enterarás que los alienígenas tenían como misión divina destruir Twinsun. Tendrás que frustrar la operación en Zeelich, en el islote CX. Ve hacia la puerta y gira la rueda. Muerto el guía Baldino cruzará la siguiente puerta, subirá las escaleras matando a tres y activará la palanca roja. Ahora hay que bajar las escaleras, salir por la puerta de la derecha y dirigirse a la nave para huir a Zeelich.



Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
o bien por correo electrónico a: cgw@zdnet-es.com


La revolución de los arcades 3D
MONOLITH PRODUCTIONS
MICROÏDS
Shogo también funciona sin tarjeta 3D en Pentium™ 233 Mhz o superior.



Maxi DVD-ROM

Probablemente en un futuro no muy lejano, el DVD-ROM reemplazará completamente al CD-ROM de los ordenadores. Ya hay muchas unidades, y cada vez son más asequibles.

Calificación

Maxi DVD-ROM

Precio: 26.990
Fabricante: Guillemot

Pros: Como CD-ROM y DVD es de lo mejor que hay en el mercado, con un bajo índice de latencias.
Contras: Sigue siendo una tecnología un poco cara en comparación con el CD-ROM convencional.

Traspasando fronteras

El DVD está teniendo una gran difusión publicitaria, y aunque el DVD-ROM ofrece las mismas prestaciones es conveniente no confundir ambos dispositivos: el del ordenador tiene muchas más utilidades que ver películas. La primera es que funciona como CD-ROM de 36x además de ser un DVD, lo que establece ya de por sí la compatibilidad con todo el software anterior. Pero hay más: una capacidad de almacenamiento de hasta 17 Gb de datos en un solo disco, algo imposible de imaginar en un CD-ROM.

En cuestión de calidad de imagen se supera la calidad del Láser-Disc, pero centrándonos en los juegos, hay cada vez más títulos que se ofrecen en versión especial DVD, como el caso de Reah. El auténtico espectáculo visual y sonoro que esto supone no tiene absolutamente nada que ver con las ediciones normales de los juegos, y si se potencia con otros periféricos como puede ser sonido 3D y tarjetas aceleradoras, entonces se obtiene una fabulosa experiencia que muy pocos podrían olvidar. Destacar también por último que si además de los juegos tienes interés por el cine, Guillemot tiene un paquete que incluye este DVD-ROM junto con una tarjeta descompresora MPEG-2, llamado Maxi DVD Theater, por un precio de 42.990.



56K Faxmodem

El creciente número de conexiones a Internet en España ha hecho que proliferen enormemente las compañías que se han establecido en nuestro país para la distribución de módem.

Calificación

56K Faxmodem

Precio: 19.990
Fabricante: U.S. Robotics

Pros: La alta velocidad y fiabilidad convierten el juego en Internet en algo más tangible de lo que era hasta ahora con otros módem.
Contras: Utiliza una fuente de alimentación externa, lo cual suele convertirse en un problema con el tiempo.

Internet a toda velocidad

Evidentemente este módem no es uno de los modelos económicos que se pueden conseguir en cualquier sitio, pero el motivo es muy sencillo: sus prestaciones, fiabilidad y calidad no tienen nada que ver con esos discretos dispositivos que suelen incluir por defecto muchos ordenadores. Para empezar, 3Com y U.S. Robotics ofrecen garantía de por vida –sí, has leído bien– para este producto, cosa que no pueden decir muchos más.

Además de su alta velocidad –lo que permite reducir considerablemente el coste de las llamadas al transferir más datos en el mismo tiempo–, el 56K Faxmodem cumple las normativas v.90 y v.80, manteniendo la compatibilidad x2. Este galimatías significa que está preparado para videoconferencia y conexiones de alta velocidad con compresión de datos y corrección de errores. Por añadidura, este módem posee una memoria Flash que permite actualizar el software automáticamente, lo que significa que si en dos meses hay una nueva normativa, el 56K Faxmodem la cumplirá también alojándola en esta memoria. El paquete incluye –además del propio Faxmodem y sus manuales– cables de conexión telefónica y serie, software de comunicaciones de fax y datos y ofertas muy especiales para conectarse a Internet y otros servicios. Puedes solicitar información en el número 902 11 7964.





Gamestick

De la vieja guardia

La compañía CH Products lleva muchos años labrándose un nombre en la industria de los periféricos para todo tipo de plataformas. La calidad de sus productos es su principal punta de lanza.

Aunque tardó algo en llegar a España (el año pasado), el Gamestick fue el sistema de control que marcó el comienzo de una nueva gama de CH Products, una línea que destaca por su nuevo aspecto y una calidad tan confirmada que cualquiera que adquiera este joystick disfrutará de 3 años de garantía. Resistente, duradero, y con un estilo indiscutible en su diseño y presentación, el Gamestick está preparado para jugadores diestros y zurdos.

Los cuatro botones que posee se ven potenciados considerablemente en Windows 95 y 98 con un software especial que permite programarlos para diferentes funciones. También incluye unos botones especiales para centrarlo adecuadamente y un control de propulsión que es muy de agradecer, sobre todo si estamos utilizando simuladores de vuelo y espaciales. El largo cable de 2.5 metros y su densa ligereza permiten jugar lejos de la mesa, y su total compatibilidad con otros controles de CH como por ejemplo pedales y palancas de propulsión, abrirá algunas puertas a los aficionados a juegos más específicos.

Calificación

Gamestick

Precio: 8.495
Fabricante: CH Products

Pros: La solidez del Gamestick está avalada por una impresionante garantía.
Contras: Se echan de menos algunos botones más que podrían añadir una mayor funcionalidad al joystick.

PC Works FourPointSurround

Compañeros perfectos

Hace dos meses presentamos la tarjeta de sonido Sound Blaster Live!, que permitía conectar hasta cuatro altavoces para obtener sonido 3D. Los PC Works FPS son su compañero perfecto.

Cuatro canales de sonido independientes y un subwoofer que potencia el sonido de los juegos (con soporte de las tecnologías EAX y DirectSound 3D) hacen del software lúdico una experiencia notablemente diferente siempre y cuando se disponga de la tarjeta de sonido adecuada. Físicamente, los FPS tienen un diseño cúbico compacto y una base pequeña, con trípodes para los altavoces traseros y puntos de anclaje para todos, de forma que se pueden colgar en la pared. Poseen una potente pantalla magnética que evita las interferencias con monitores y televisores, y el control que nos permite regular su volumen es independiente para cada uno.



Los cables de 3 y 4 metros para los altavoces delanteros y traseros, permiten ubicarlos en el lugar y posición más cómodos. La potencia total del sistema es de 320 W, lo que no deja lugar a dudas en cuanto al volumen que se puede alcanzar, no sólo ya con juegos sino con películas en DVD y otras aplicaciones. Como decíamos en el número de enero, poder escuchar con detalle –en aquellos juegos que lo permiten– de dónde viene el sonido, es todo un lujo: pasos por detrás a la izquierda, un coche que intenta adelantar por la derecha...



Calificación

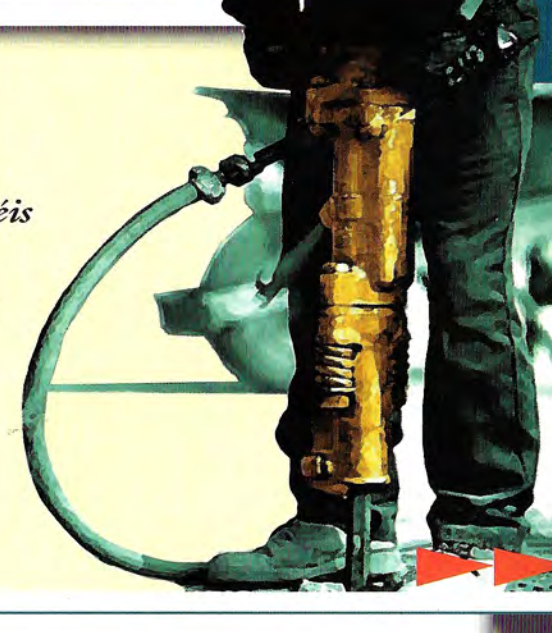
PC Works FourPoint Surround

Precio: 14.900
Fabricante: Creative Labs

Pros: Los juegos que contemplan el sonido 3D se convierten en algo totalmente nuevo con estos altavoces y la tarjeta adecuada.
Contras: El subwoofer que potencia los bajos es un poco voluminoso, lo que dificulta notablemente su colocación.



En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Quake III Arena

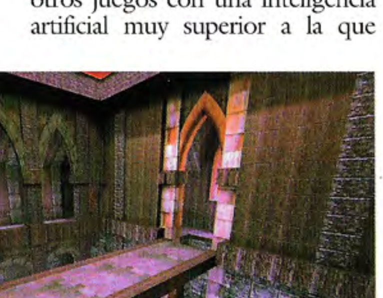
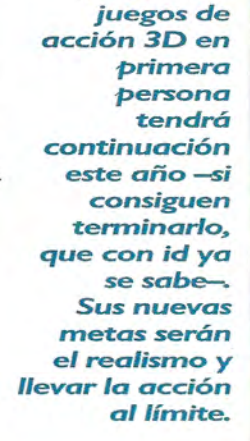
El traje nuevo del emperador

Poco quieren contar en id Software y Activision de Quake III Arena, que tras rumores de cancelación, cambio de filosofía y otras cosas, parece que por fin sale adelante. El primer punto a destacar es el nuevo entorno gráfico, diseñado para obtener el máximo partida de las nuevas tecnologías 3D al mismo tiempo que elimina dos de las mayores lacras visuales de Quake: la oscuridad y los bloques cúbicos llenos de aristas.

Con formas más naturales y redondeadas, y grandes espacios iluminados, Quake III Arena quiere seguir en la tradición de sus predecesores sin pretender por ello alejarse de la fórmula que hasta ahora ha funcionado tan bien: muchos tiros y poca historia. Además de las nuevas armas y enemigos que cabría esperar, lo que sí está confirmado es una poderosa opción multijugador con nuevas modalidades, que previsiblemente incluirán una especialidad para Internet.

La entrada de Quake en la "era de la luz" abrirá nuevas puertas dentro de la serie al aprovechamiento de la iluminación, así como a un comportamiento diferente de los enemigos, que intentarán emular a los de otros juegos con una inteligencia artificial muy superior a la que ofrecieran Quake y Quake II con todas sus expansiones y parches. Como casi siempre, habrá que esperar sentados a que llegue.

El indiscutible líder de los juegos de acción 3D en primera persona tendrá continuación este año –si consiguen terminarlo, que con id ya se sabe–. Sus nuevas metas serán el realismo y llevar la acción al límite.





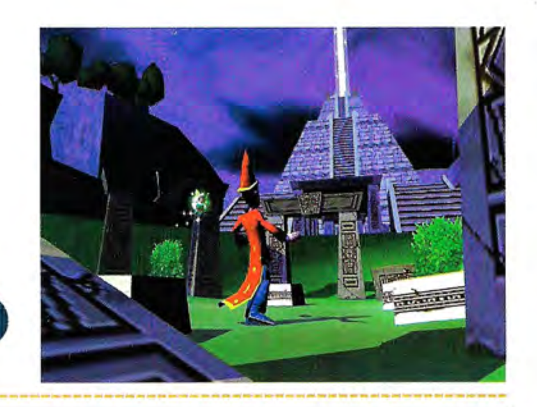


Quake III Arena

Editor: id Software
Fecha de lanzamiento: Otoño '99



Simon the Sorcerer 3D



La división de Adventure Soft dedicada a la producción de Simon 3D nos desvela algunos de los secretos de la nueva aventura de este cómico personaje, así como qué ocurrió desde la última parte.

Un mago adolescente

Quizá lo que casi todo el mundo quiera saber es qué pasó después de Simon 2, pero aún tendréis que esperar un tiempo para saberlo. Esa historia se contará en la secuencia de introducción de Simon 3D, que no sólo tendrá la novedad de ser en tres dimensiones y tiempo real, sino que además contará con un importante factor que hasta ahora pocas aventuras han sabido o querido implementar, algo que muchos aficionados al género han pedido en repetidas ocasiones con escaso éxito. Cuando se terminan la mayoría de las aventuras, no hay nada más que hacer salvo guardar el CD en su caja. En Simon 3D habrá múltiples formas de avanzar y terminar la aventura, lo que sin duda aumentará las ganas de volver a jugarlo tras haberlo terminado.

Y no sólo se podrán explorar las diferentes posibilidades de avance y final, sino que además habrá personajes y lugares ocultos, así como modalidades de juego especiales, a las que sólo se podrá tener acceso si se consigue terminar el juego de determinada manera.



Y que nadie se lleve las manos a la cabeza por ver

Dos comedias 2D





En estas pantallas precisamente comenzaban Simon the Sorcerer y Simon the Sorcerer: el León, el Mago y el Armario, primera y segunda entregas respectivamente de las aventuras de Simon. De una a otra, al margen del cambio visual, se integraron voces y un humor mucho más refinado. Al final de la segunda, Simon quedaba atrapado en el mundo de fantasía y el malvado Sórdido volvía a la Tierra para hacer de las suyas. Medio mundo se quedó con las ganas de saber qué ocurriría a continuación en 1995.

Personajes

Entre otros puedes ver el nuevo look de este mago que apareció por primera vez en 1993. Transportado a un mundo paralelo por un libro mágico, Simon vivió las aventuras más ridículas que se pueda imaginar. Ahora está compuesto por más de 600 polígonos y pone caras según la situación, al igual que los más de 50 personajes de esta nueva aventura. Estarán tres viejos conocidos (Calypso, el Swampling y Sórdido), y algunos nuevos como el Gólem, el Hada Madrina de Simon y Melissa Leg, una potente guerrera.









que Simon está ahora en 3D: seguirá habiendo diálogos y situaciones tan cómicas y ridículas como siempre. La interacción y conversación con otros personajes estará totalmente integradas en el entorno 3D, con la novedad de un sistema de conversación inteligente que va eliminando las opciones y respuestas ya reproducidas, para no tener que aguantar diálogos repetidos cada dos por tres. Además se incluirá un botón especial que eliminará todas las conversaciones superficiales, aunque probablemente en ellas estará el mayor despliegue humorístico –ya característico– de la aventura.

Y para terminar, como aperitivo, tras la introducción, Simon despertará en un misterioso templo azteca. En él el jugador tendrá oportunidad de familiarizarse paulatinamente con el nuevo entorno de juego, aprender a explorar y resolver puzzles... y enfrentarse a un gigantesco gólem de piedra.



Tres puntos de vista

No se puede decir que esta aventura sea en tercera persona, ni tampoco en primera, ya que ofrecerá nada menos que dos cámaras que permitirán ver a Simon en tercera persona, y otra más para poder jugar en primera. La cámara dinámica se ajustará automáticamente en ángulos predefinidos para obtener el mejor efecto cinematográfico de cada secuencia, mientras que las "cámara de hombro" presentará una vista al más puro estilo Tomb Raider. Con la cámara de primera persona será como mirar a través de los ojos de Simon, obteniéndose un mayor ángulo de visión y la posibilidad de examinar mejor las cosas.



Simón 2 1/2

Lo que pudo ser y nunca fue es lo que muestran estas imágenes. Mike y Simon Woodroofe (padre e hijo respectivamente) lo han bautizado Simon 2 1/2. Hubiera sido la tercera entrega de las aventuras de Simon, pero abandonaron el proyecto porque nadie quiso editarlo, y el coste de la producción era demasiado alto. A pesar de los miles de cartas y correos electrónicos recibidos suplicando que lo terminasen, Simon 2 1/2 jamás verá la luz.





Tecnología de lujo

NetImmerse es el nombre del entorno 3D que se está utilizando en la producción de Simon 3D. No hay absolutamente nada en el mercado que se haya creado con este engine, pero buen ejemplo de juego que se está creando con él es Prince of Persia 3D. Por lo que hemos podido saber, NetImmerse lo permite todo: multitexturas, texturas proyectadas y animadas, mapas de entorno, iluminación dinámica... en fin, todo lo que sería deseable encontrar en un juego 3D.



Simon the Sorcerer 3D

Editor: Headfirst Productions
Fecha de lanzamiento: Octubre '99



Shogun: Total War



Combinando el estilo de RISK con la filosofía de Myth, Shogun contará con toda la riqueza de las guerras feudales japonesas del siglo XVI.

El imperio del sol naciente

El currículum de Creative Assembly incluye FIFA y otros juegos de deportes no americanos para Electronic Arts, lo cual supone un cierto nivel cuyo único pero es que se trata del primer juego de estrategia de este estudio.

El jugador asumirá los papeles de gobernante –en la parte de juego tipo RISK– y general –en el campo de batalla–. Por un lado tendrá que administrar los recursos de su imperio e impartir la ley, y por otro dirigirá ejércitos, enviará asesinos ninja y espías geishas, y hará todo lo posible por terminar con la guerra civil que asoló de forma constante el país del sol naciente durante el periodo que presenta el juego.

Escogiendo uno de entre ocho poderosos personajes históricos, la misión será luchar contra otros siete clanes para conseguir el control de Japón. Pero los problemas no terminarán aquí, ya que durante la misma época llegaron los primeros misioneros portugueses introduciendo el cristianismo en el país oriental, así como comerciantes alemanes. Esto originó una incómoda situación religiosa que en el juego se traduce en una predominancia de la religión sobre otros aspectos, marcada en un momento dado por una decisión que ha de tomar el jugador: seguir con el budismo o abrazar el cristianismo. De ella dependerán las estructuras y unidades disponibles a partir de ese punto. El cristianismo tendrá la ventaja de obtener la pólvora 20 años antes que los demás, aunque cuando lleguen los comerciantes alemanes se terminará el chollo.

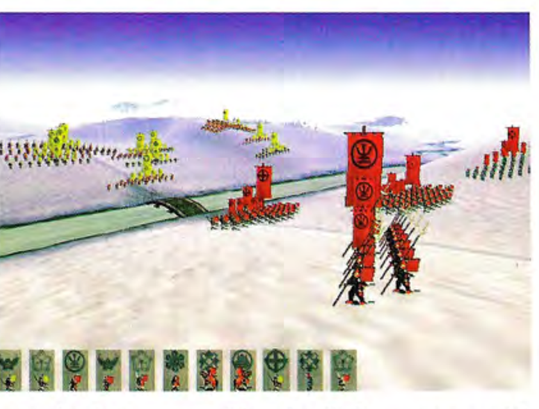












Un detallado entorno 3D con libertad de cámara y modelos 3D bastante sencillos dado el reducido tamaño de las unidades, serán el motor principal de las espectaculares batallas. La fidelidad histórica se adaptará al juego de forma que ni uno ni otro elemento pierdan peso específico.

Shogun: Total War

Editor:
Creative Assembly
Fecha de lanzamiento:
Verano '99





Le Mans

Coches de lujo

Las 24 horas de Le Mans es una de las carreras míticas que anualmente dan cita a millones de personas ante el televisor, y casi a 200.000 personas en la población francesa de Le Mans. Hasta allí llevó Infogrames hace unas semanas a un grupo de periodistas para probar en vivo las sensaciones de correr a gran velocidad en el circuito, y demostrar más tarde que el juego no desmerecía en absoluto a la realidad –salvando las distancias obvias–.

El circuito por excelencia del juego será evidentemente el propio Le Mans, reproducido al mínimo detalle con una espectacularidad difícilmente superable, incluyendo los árboles –que por fin dejan de ser troquelados como sucedía en todos los demás juegos–, vallas publicitarias, terreno, gradas... El modo de competición Le Mans consistirá en una carrera de 24 minutos en la que participarán todos los coches oficiales del año 98, un impresionante despliegue de máquinas de velocidad que sólo se ve una vez al año.

Estos vehículos son sumamente ligeros, y se nota en el manejo durante el juego. Tanto es así que cuando parte del equipo de Eutechnyx se desplazó a Dublín para tomar fotos de uno de los coches, una de las ingenieros que les acompañaban pudo mover el vehículo con una sola mano para obtener un plano diferente. Al fin y al cabo sólo es un chasis ultraligero con un motor al que hay que poner un alerón trasero para que no salga volando.

Además del circuito francés habrá otros 4 ficticios creados con la colaboración de la ACO, asociación encargada del organizar el evento automovilístico. La contribución especializada no ha venido sólo por su parte, ya que escuderías, pilotos e ingenieros han colaborado para obtener el máximo realismo posible, tanto en la pista como en el comportamiento de los coches.

Y en cuanto a la inteligencia artificial, resulta sorprendente descubrir que los coches que controla el ordenador no van sobre raíles –como suele ocurrir en este tipo de juegos–, sino que al igual que el jugador humano, tienen un rango de visión del circuito y reaccionan en función de lo que tienen delante, si bien tras unas cuantas vueltas son capaces de aprender algunas cosas.



¿Quién no ha soñado alguna vez con estar al volante de un Ferrari y ponerlo a más de 300 kilómetros por hora? Este juego que lanzará Infogrames permitirá hacer esto y mucho más.











Realismo al máximo

La complejidad del circuito de Le Mans es tal que al trabajar con él se ha tenido que hacer por secciones. Cada metro de asfalto está cuidadosamente reproducido con numerosos puntos y texturas tomadas del propio circuito. Cuando se circula por él en el juego casi no da tiempo a apreciar los detalles, a menos que se utilice la cámara externa, que aunque reduce en gran medida la impresionante sensación de velocidad que produce la vista del piloto, permite disfrutar más del paisaje.



Le Mans

Editor: Eutechnyx
Distribuidor: Junio '99

IMAGEN LIMITE



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.



Silver

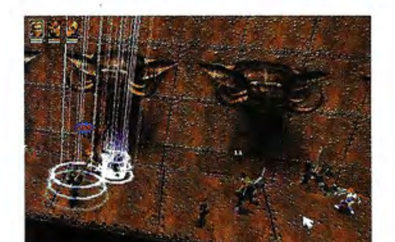
Tormenta de plata

Se puede escribir más grande, pero no más claro: Silver será todo lo que Final Fantasy VII quiso ser y no supo ni pudo. Lo que en consola suelen llamar juego de rol, que en PC es normalmente una aventura de acción con leves toques de rol, encaja perfectamente con el perfil de Silver, una impresionante producción de los estudios que Infogrames tiene en Manchester.

Con escenarios 3D pre-renderizados y personajes 3D en tiempo real, Silver presentará una historia fascinante con numerosas vueltas que atrapará al jugador nada más comenzar. Solo en ocasiones y acompañado en otras, el joven protagonista del juego vivirá una aventura en la que tendrá que combatir con soldados, demonios y otras criaturas de pesadilla. También conocerá algunos aliados que le permitirán derrotar a monstruos míticos como dragones y perros del infierno.

El sistema de combate y hechizos de Silver es muy sencillo –prácticamente todo funciona con el ratón– y por supuesto, estará completamente en castellano. Serán necesarias varias decenas de horas de juego para llegar al final, aunque por lo que hemos podido comprobar, esta cantidad puede multiplicarse en buena medida dada la dificultad que presentan algunos enemigos. El mes que viene te ofreceremos un detallado resumen de las cualidades de este juego.

Espada en mano y con un puñado de hechizos, el joven David se enfrentará al hechicero más poderoso del mundo para rescatar a su amada Jennifer.

















Silver

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames



Civilization: Call to Power



Sin el respaldo de Sid Meier, Civilization vuelve mejor, más rico y grandioso que nunca. Una mujer –Cecilia Barajas– ha sabido mantener el sabor del mejor juego de estrategia por turnos de todos los tiempos.

Civilization: Call to Power

Editor: Activision
Distribuidor: Proein

El gran regreso

El que Call to Power se pareciera al Civilization original era un desafío, pero que además fuera mejor suponía una proeza heroica casi imposible de realizar. Sin embargo el equipo de Activision lo ha logrado sin duda alguna, creando una auténtica secuela programada desde cero que entre otras novedades, incluye el soporte multijugador como opción básica.







Pero las mejoras son muchas más, y las novedades casi interminables. Más de 10.000 años de historia, unidades y avances espectaculares, nuevas formas de gobierno que marcarán estrategias diferentes abriendo posibilidades hasta ahora inexploradas, un interfaz sencillo en el que la multiplicidad de ventanas brilla por su ausencia –permitiendo una mayor fluidez de juego–... La lista es demasiado larga para caber en este espacio, pero trataremos de compendiarla cuando analicemos en profundidad este juego.

Resaltar que el juego estará localizado al castellano, que de verdad es Civilization, y que está tan bien hecho que perfectamente se pueden dejar ya los dos Civilization de Microprose cogiendo polvo en la estantería. Si entre ambos vendieron cientos de miles de copias, la calidad y versatilidad de Call to Power merece superar con creces el millón.

Crónicas de la Luna Negra

Inspirándose en la obra más conocida de Froideval y Letroit, uno de los equipos internos de Cryo ha trabajado en un juego de estrategia de proporciones descomunales.

Crónicas de la Luna Negra

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Batallas sin igual

La dimensión de este juego no la marcan únicamente los cuatro bandos con los que se puede jugar –Justicia, La Orden de la Luz, El Imperio y La Luna Negra–, sino la inmensa cantidad de unidades que se podrán enfrentar en el campo de batalla: varios millares. El héroe de la historia, Wishmerhill, quiere imponerse sobre todas las facciones para lograr el control absoluto del mundo. 120 estructuras y 80 unidades diferentes serán la herramienta de trabajo del estratega, que tendrá varios escenarios de juego.

Por un lado estará el castillo, donde se producirán unidades y estructuras. También existe un mapa de la región que permitirá los desplazamientos masivos para la conquista, y por supuesto el campo de batalla, donde se librarán multitudinarios combates con miles de unidades y decenas de héroes cuya intervención puede resultar –en ocasiones– definitiva contra los Señores de la Guerra enemigos.



Estas vastas proporciones que por primera vez se ven en un juego de ordenador no suavizarán una historia de por sí fantástica que se desarrollará a lo largo de 50 misiones divididas en cuatro campañas. Animaciones espectaculares y numerosas razas a priori ajenas al conflicto –si bien se verán inevitablemente involucradas en él–, aderezarán la increíble riqueza de Crónicas de la Luna Negra.





Aliens vs Predator

Uno de los más esperados

Sin embargo es muy posible que la espera haya merecido la pena, ya que Aliens vs Predator cuenta con tres campañas diferentes, aunque comparten niveles comunes. Controlando a un marine, un alien o un predator, el jugador se adentrará en una misma historia bajo tres puntos de vista radicalmente diferentes. No sólo cada una de las razas tiene sus propias motivaciones, sino que cuenta con diferentes habilidades y armas.



Los aliens tienen su ácido, pueden trepar por paredes y techos, y un salpicón de su sangre pueden derretir a cualquiera. Su visión es distorsionada y pueden ver en la oscuridad. Los marines cuentan con ametralladoras y lanzallamas entre otras cosas, pero para ver en la oscuridad necesitan bengalas o imágenes de gafas de visión nocturna con muchas interferencias. En el caso del depredador se rastrea el calor, con posibilidad de camuflaje y el uso de un garfio para salvar considerables distancias sobre precipicios en cuestión de segundos y no ser visto.



Y por si esto no bastase, el diseño de los niveles, cómo se comportan los personajes y la ambientación, dan miedo. El jugador pasará de ser un asustadizo humano que cae presa del pánico al ver los puntos blancos que se mueven en el radar, a ser el cazador implacable que se mueve a toda velocidad por cualquier superficie. La variedad de este juego será brutal.

Cuando Fox anunció este proyecto se produjo un auténtico revuelo: los seguidores de películas y cómics de los protagonistas de este juego no podían esperar. Por desgracia para ellos, ha pasado mucho tiempo.



Aliens vs Predator

Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Tanktics

El pájaro esquivo

Tanktics no es un juego de estrategia corriente se mire por donde se mire. Un pájaro con aspecto de pterodáctilo que sujeta un imán entre sus garras, es el puente entre el juego y el jugador. Con sólo el ratón y esta curiosa ave, habrá que afrontar los más duros retos en todas las condiciones imaginables. Una extraña maquinaria producirá piezas de tanque empleando como materia prima casi cualquier cosa que se le eche dentro, mientras unas dulces ovejitas corren sobre una rueda para que el artefacto funcione.



Mientras tanto el enemigo no cesa de llegar guiado por unos receptores, así que casi más importante que eliminar al enemigo es ocuparse cuanto antes de estos dispositivos. Sólo el pájaro con su imán es capaz de recoger y montar piezas, materia prima y ovejas, así como dar órdenes a los tanques construidos para defender posiciones y atacar. La agilidad mental y física de la mano moviendo el ratón serán fundamentales para la victoria.



A medida que ganan combates, los tanques consiguen un rango superior, imprescindible para acceder a ciertas bonificaciones y abrir los receptores para destruirlos. Tanktics promete ser un interesante ejercicio de ingenio y habilidad.

DMA demostró hace ya mucho tiempo su capacidad creativa con Lemmings, y aunque desde entonces han explotado un poco su gallina particular y algunas otras cosas, sus futuros títulos vuelven a innovar.



Tanktics

Editor: DMA/Gremlin
Distribuidor: Infogrames

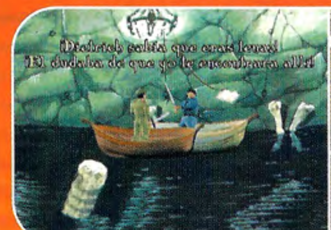
marzo

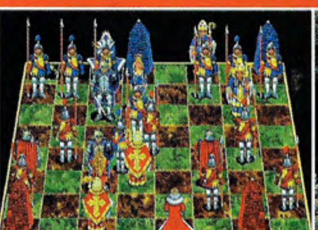
6/7 marzo · **13/14** marzo · **20/21** marzo · **27/28** marzo



El misterio habita en el hielo · **Demonios de la velocidad** · **Un reto para tu inteligencia** · **Pon a prueba tus reflejos**

Prisoner of Ice · **Speed Demons** · **Battle Chess** · **Tunnel B1**


















PC CD-ROM
Windows™95/98

www.el-mundo.es · www.dinamic.com

Cada fin de semana EL MUNDO, LA REVISTA y un CD-ROM por sólo 995 Ptas.

El CD-ROM es una compra opcional





Billares

Pocos juegos de este tipo se ven en el panorama comercial, y casi siempre los que salen son de manufactura británica. No en vano son los reyes del snooker.

Se armó el taco

Billar en casi todas sus modalidades internacionales es la propuesta de este juego: snooker y pool, este último en tres variantes diferentes: británico, a 8 y nueve bolas. Como siempre en un entorno 3D con y sin soporte para tarjetas 3Dfx, y con varios accesorios para pasar el rato como el clásico videojuego Dropzone, una tragaperras, damas y dardos (que nunca vienen mal para perder el mal humor después de perder contra la máquina).

Para aquellos que desconozcan el billar, se incluyen unos vídeos presentados por Jimmy White –campeón británico de snooker–, donde se enseñan las técnicas imprescindibles para dominar este juego. Afortunadamente Virgin traduce y dobla todo al castellano. El interfaz es muy sencillo, ya que opera a través de una serie de iconos visibles en todo momento en los bordes de la pantalla para no estorbar. El movimiento del golpe se efectúa desplazando el ratón de atrás hacia delante, lográndose distintos efectos según la dirección y el tiempo que se tenga pulsado el botón del ratón.



La competición se establece con diversos oponente de dificultad y habilidad crecientes hasta conseguir enfrentarse con el propio White. También existen opciones multijugador para todas las modalidades que evitan jugar contra el ordenador, haciéndolo contra inteligencias habitualmente más asequibles.

Billares

Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

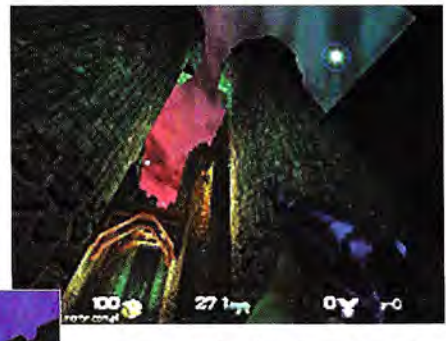
Mortyr

Mortyr será el híbrido perfecto del clásico Wolfenstein y el moderno Unreal, y muy posiblemente se sitúe entre los más altos puestos de los gustos de los aficionados a los juegos de acción.

Comunión mística

En un mundo alternativo Hitler gana la guerra. El mundo se ve sacudido por violentas catástrofes que se hacen más frecuentes a medida que pasa el tiempo. El General Jurgen Mortyr, un alto mandatario nazi, cree que el Reich es directamente responsable de lo que a todas luces parece ser el fin del mundo. Investigando los diversos proyectos secretos que se lleva a cabo para experimentar nuevas armas y tecnologías, Mortyr descubre una máquina del tiempo. Convencido de que la única forma de evitar el desastre el cambiar el curso de la historia, el general envía a su hijo Sebastian a la Segunda Guerra Mundial para evitar la victoria nazi de la única forma posible: eliminando a Adolf Hitler. Sebastian tendrá que abrirse paso como buenamente pueda a lo largo de 20 inmensos niveles que presentan un mundo tan realista y espectacular como bello era el de Unreal. Estructurado como un juego de acción 3D en primera persona, Mortyr tendrá un importante guión que pesará en todo momento en el transcurso de los acontecimientos. Los enemigos huyen en busca de refuerzos si se les hiere, usarán objetos para ponerse a cubierto si los hay... En definitiva se comportarán como deben hacer bajo cualquier punto de vista lógico.

Por supuesto habrá modalidad multijugador para los más adictos, con las opciones clásicas del género y múltiples objetos y armas que harán aún más entretenidos los duelos a muerte y las capturas de bandera. Un nuevo entorno 3D es el pilar central del juego, y probablemente se verá enormemente potenciado con las nuevas Voodoo 3.



Mortyr

Editor: Mirage
Distribuidor: Friendware





Wild Metal Country

Anima-tanques

En este caso los tanques poseen cualidades de animales como hienas, rinocerontes, leones y otros muchos, aunque su aspecto exterior no lo indique demasiado bien. La influencia del animal que represente el tanque se deja notar en su comportamiento: por ejemplo las hienas nunca atacan solas, siempre lo hacen en grupo. Una sucesión de escenarios poblados por estos extraños híbridos cubriendo tres mundos diferentes será el campo de batalla.

El jugador asumirá el papel de un cazarrecompensas humano que debe recuperar esos mundos, controlando tanques similares al enemigo. Para avanzar de un nivel a otro sólo habrá que encontrar y recuperar ocho núcleos energéticos y llevarlos a un lugar determinado. Realizado en 3D y tercera persona, el juego presenta una notable simulación física y dinámica que casi podría equipararse a la de los mejores simuladores de tanques, pero con la diferencia de que aquí no hay nada "realista".

El sistema 3D utilizado es propiedad de DMA (por algo se llama 3DMA), y soporta el uso de tarjetas 3Dfx. Además de escenarios multijugador, este título ofrecerá 27 niveles y 1 de entrenamiento, con control independiente del movimiento de la oruga y la torreta, e incluso de la tracción izquierda y derecha.

Debe ser una fijación o algo tendrá que ver con un trauma infantil, pero el caso es que DMA parece no haber trabajado en otra cosa durante los últimos tiempos más que en juegos de tanques.









Wild Metal Country

Editor: DMA
Distribuidor: Infogrames

Lands of Lore III

Un nuevo "look"

Un interfaz remozado, nuevas habilidades, un sistema de avance diferente que incluye gremios, cambios en la representación de los personajes y mejoras del entorno 3D son las actualizaciones básicas de Lands of Lore III, que para los aficionados a la serie, ofrecerá por primera vez la oportunidad de explorar toda la ciudad de Gladstone entre otros lugares.

El jugador será Copper LeGré, un joven de 16 años que ha vivido siempre entre gente corriente sin saber que en realidad, es el hijo secreto de una camarera dracoide y Eric LeGré, hermano del Rey Richard. Discriminado por ser un "semi-algo" (sustitúyase el "algo" por "humano" o "dracoide", según gustos), Copper sólo es tolerado por su sangre real, algo carente de importancia hasta que sucede una terrible tragedia y el adolescente se convierte en el sucesor inmediato al trono. Su padre y hermanastros mueren asesinados, oscuras bestias rapiñan la ciudad, y para colmo de males, alguien roba el alma de Copper, que sobrevive solamente gracias al hechizo de un poderoso amigo.



Su misión será resolver el misterio antes de que el conjuro que le mantiene con vida pierda su efecto y muera sin remedio. Aunque habrá ciertas partes lineales para mantener hilada la historia de alguna forma, Lands of Lore III ofrecerá una considerable libertad de acción y decisión, si bien las opciones que siga el jugador afectarán directamente al desarrollo de la aventura.

Ya estaba en desarrollo al mismo tiempo que se terminaba Lands of Lore II, y en el se han incluido todas las cosas que no pudieron ser en la secuela que fue una de las mejores aventuras "roleras" del año.



Lands of Lore III

Editor: Westwood
Distribuidor: Electronic Arts



Viva Football

Olvidándose de los aderezos multimedia y toda la parafernalia que parece rodear últimamente a estos simuladores deportivos, Crimson ha preferido centrarse en la jugabilidad y la simulación.



Viva Football

Editor: Crimson
Distribuidor: Virgin

Puro juego

Todos los equipos que han participado en el Mundial desde 1958 hasta el año pasado, están en este juego. Se pueden celebrar ligas, partidos históricos y cualquier encuentro imaginable con cualquiera de esos equipos, modificando las formaciones en cualquier momento y asignando las diferentes posiciones en el campo al jugador que se quiera. Cada jugador posee 16 características individuales que marcan su rendimiento en el campo, el cansancio que tendrá, la velocidad, etc. Así mismo, resulta curioso ver cómo evoluciona un mismo jugador de un Mundial a otro.

Pero al margen de todo esto, lo que realmente marcará la diferencia en este juego será su complejidad y la inteligencia artificial. En otros títulos los pases suelen ser directos y no se aprovechan los espacios, mientras que en Viva Football si hay un hueco alguien acudirá a cubrirlo para recibir un pase. A pesar de esto y que el control incluye multitud de opciones, tras unos minutos de práctica cualquier jugador podrá hacerse con el juego, lo que también es de agradecer.

Durante los partidos pueden cambiar las reglas en el caso de los históricos –no siempre hubo tarjetas–, y tanto jugadores como árbitros realizarán comentarios en su idioma nativo. Las celebraciones son espectaculares y



se pueden controlar, y la ambientación festiva del espectáculo recoge cánticos originales. Pronto os hablaremos más de él.

Saga



La creatividad francesa no ha podido resistirse a uno de los géneros estrella: la estrategia en tiempo real. Del mismo corte que Warcraft II pero más complejo y rico, Saga es la próxima producción de Cryo.



Saga

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Los devenires del futuro

De los vikingos de Interplay a los de Saga hay un gran salto, no sólo cualitativo sino cuantitativo. Ahora no hay puzzles ni plataformas, "sólo" un conflicto salvaje entre siete naciones correspondientes a otras tantas razas de criaturas fantásticas. Gigantes, elfos, enanos, trolls y centauros son sólo algunas de ellas, y todas se enfrentarán tarde o temprano al pueblo vikingo.

Hierro y brujería enfrentados en espectaculares batallas, ilustradas con unos efectos impresionantes sobre escenarios que traspasan los límites de la realidad, decidirán el destino de los más de 60 clanes que luchan por la supervivencia en medio de un mundo hostil que afectará al curso de la guerra con su climatología y terreno. La magia estará basada en los cuatro elementos básicos, y cada nación tendrá su propia banda sonora inspirada en música celta clásica y moderna.

En manos del jugador estará el destino de todas estas naciones, que en el modo multijugador cobrarán su máximo auge con escenarios especialmente diseñados para esta modalidad y alianzas imposibles entre criaturas tradicionalmente antagonistas. Valor y honor serán elementos fundamentales en la vida del pueblo vikingo, que en base a ellos podrá o no establecer vínculos irrompibles con otras naciones.





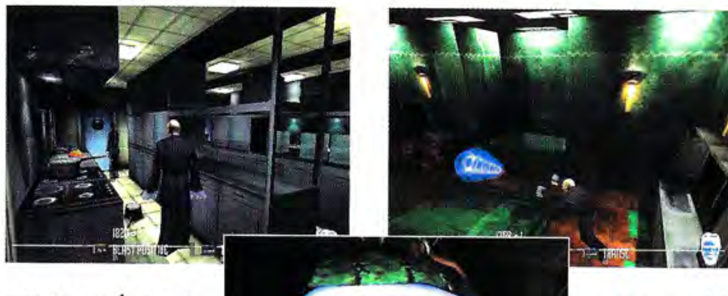


El Guardián de las Tinieblas

Cazador de sombras

Los Antiguos Guardianes de las Llaves tuvieron que transmitir de generación en generación sus conocimientos sobre La Puerta, la frontera sagrada entre la vida y la muerte que sólo se abre en una dirección... Pero algunos han encontrado la forma de abrirla en el otro sentido.

Ekna es el último Guardián, un monje, exorcista, médium, solitario. Misterioso y místico, conoce los secretos de la energía mental y el poder de la plegaria. Su misión es erradicar el Mal del mundo, devolver a los muertos a su lugar de origen, cerrar La Puerta para siempre. Utilizando sus poderes y hechizos, este hombre que para muchos no existe, se enfrentará a 10 misiones aterradoras e irrepetibles que tendrán lugar en lugares muy diferentes como museos, restaurantes e incluso un zepelín.



Acción, aventura y rol se combinarán de una forma muy especial en este título, con investigaciones, combates, conversaciones, evolución del personaje... Todo un apasionante combinado cuya ambientación podría superar los límites impuestos por otras espectaculares producciones. Pronto podrás ser el Guardián, el mejor en su trabajo, el único... el que siempre recibe las misiones más peligrosas.

Entre la prometedora producción de Cryo para este año quisimos destacar este título hace tres meses, y no parece que vaya a decepcionar a nadie. Es el terror más clásico y gótico llevado a sus últimas consecuencias.

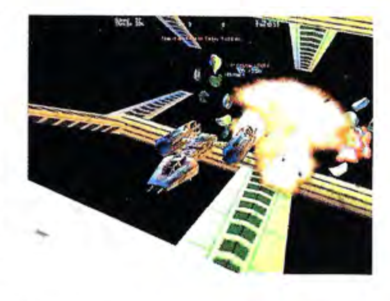
El Guardián de las Tinieblas
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Más espectacular que nunca

X-Wing Alliance

A pesar de que es el logotipo de LucasArts el que aparecerá en el juego, hay que otorgar también parte del mérito a Totally Games, un estudio que ha colaborado en gran medida en esta producción dada la constante "fuga" de personal de Lucas a otras compañías, lo que obliga al gran monstruo de Star Wars a contratar empresas externas para sus producciones.

Este nuevo título ofrecerá mucha más acción e historia que todos los anteriores, y también la oportunidad única de pilotar el Halcón Milenario en el asalto a la segunda Estrella de la Muerte, durante la Batalla de Endor. Todas las misiones estarán concatenadas mediante una historia con múltiples ramificaciones que incluye dos tramas paralelas: la ya clásica lucha entre el Imperio y la Alianza, y un enfrentamiento abierto entre dos familias rivales que pugnan por el control comercial de una determinada zona de la galaxia.







Las misiones podrán transcurrir hasta en cuatro sectores, por lo que todas las naves estarán equipadas con un motor hiperespacial que permitirá el salto de un sector a otro, cubriendo zonas como sistemas solares, grupo de planetas y espacio abierto. A nivel tecnológico se dejarán notar algunos avances y mejoras, principalmente en las cabinas de las naves y objetos 3D.

Después del alucinante ejercicio que fue X-Wing vs TIE Fighter, LucasArts ha querido continuar la saga de simuladores espaciales con la nave más emblemática de la Alianza Rebelde.



X-Wing Alliance
Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts





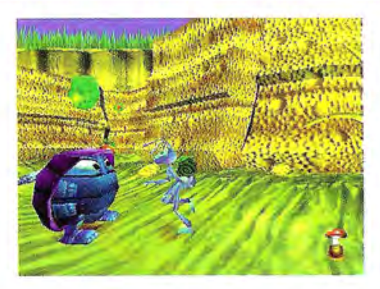
Bichos

El último estreno de la Disney ha dado lugar como siempre a un juego y varios productos interactivos más. El juego de acción es radicalmente diferente a todo cuanto ha hecho Disney antes.

La hormiguita trabajadora

La primera diferencia obvia es el entorno 3D en tiempo real, que trata de reproducir fielmente los escenarios de la película adecuándose a la estructura que impone tener que convertirlos en juego. La segunda es que carece de ese tono "infantiloide" y empalagoso del que pecan casi todas las producciones Disney, acercándose más al arcade de plataformas de alto nivel que suele arrasar en las consolas.

Por lo demás, se trata de un interesante conglomerado que convertirá al jugador en una hormiga bastante desenvuelta cuyas misiones serán tan variadas como los escenarios del propio juego. Rodeada de insectos peligrosos y algunas ayudas vegetales y animales, esta hormiga recorrerá campos y hormigueros huyendo de los grandes saltamontes, aplastando a sus congéneres malhumoradas y recogiendo grano para lograr sus nada sencillos objetivos.





En espera de la finalización de la traducción del juego al castellano, Bichos supondrá un espectacular cambio en la línea mantenida hasta el momento por Disney Interactive, tratando con ello de ampliar el marginal –que no pequeño– hueco que tienen sus juegos en el mercado.



Bichos

Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames

Red Guard

Tras el fabuloso trabajo realizado con Daggerfall y el –en comparación– discreto Battlespire, Bethesda se lanzó de cabeza al 3D en tiempo real para recrear una aventura épica en tercera persona.

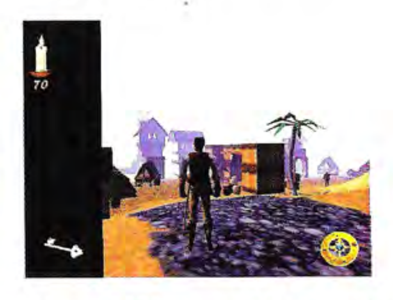
Inesperada sorpresa

Anunciado casi al mismo tiempo que Battlespire, Red Guard prometía mucho, pero al parecer sólo se han cumplido parte de los nobles propósitos de Bethesda. El fallo fundamental podría estar en el engine 3D, aunque ya habrá tiempo de analizarlo adecuadamente el mes que viene.

Red Guard es la historia de Cyrus, miembro de los Red Guard que abandonó el imperio para convertirse en mercenario. Cuando se dispone a embarcarse en una nueva empresa, el joven Cyrus recibe un mensaje que le informa de la desaparición de su hermana Iszara. Hacía diez años que habían perdido el contacto porque Cyrus había matado al esposo de su hermana. Tobías, un amigo común, espera a Cyrus para ponerle al corriente de todo.

A pesar del paso tecnológico desde Daggerfall y el cambio a tercera persona, Red Guard mantiene una serie de elementos fundamentales como la libertad de acción y la solidez de una historia espectacular, lo que no es óbice para considerar en menor medida las posibles complicaciones que el entorno 3D pueda presentar. Red Guard saldrá completamente en inglés por este motivo, ya que los requisitos reales para disfrutar del juego en todo su esplendor son excesivamente altos.







Red Guard

Editor: Bethesda
Distribuidor: Virgin





Recoil





Acción transformable

Su única producción hasta el momento es DeathDrome, que por culpa de una mala gestión de Viacom terminó en la nada más absoluta. Afortunadamente Zipper pudo continuar trabajando en un proyecto mucho más ambicioso que una carrera de motos futurista, un arcade 3D que se puede jugar en primera y tercer persona a los mandos de un tanque capaz de transformarse en vehículo anfibio, hovercraft o sumergible.

La historia carece de peso específico, y por añadidura es descaradamente parecida a la de juegos como Wargames, pero no tiene la más mínima importancia en medio del despliegue visual y de acción de Recoil, que a pesar de explotar al máximo la aceleración 3D en aquellas máquinas que dispongan de ella, funciona perfectamente con una versión de gráficos por software para producir efectos como niebla e iluminación, aunque ni que decir tiene que no se puede comparar una cosa con otra.

La inteligencia artificial estará un tanto pre-programada y ofrecerá 20 comportamientos diferentes. Un buen ejemplo es que el jugador no podrá saber a priori si un enemigo huye de él o le conduce a una emboscada. Según sus creadores, el juego será salvaje en más de un sentido (han puesto ejemplos que no reproduciremos). Pronto veremos si es cierto...

Con un fracaso a sus espaldas, Zipper Interactive por fin ha conseguido terminar un juego después de casi cuatro años de su fundación. Muy bueno tendrá que ser si han de sobrevivir.



Recoil

Editor: Zipper Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Machines

El primero de verdad

La filosofía básica de Machines es simplemente trasladar a un entorno 3D todo lo que los mejores juegos de estrategia en tiempo real tienen que ofrecer. Explotación de recursos, construcción de estructuras y unidades, combate... Todo ello con la mayor sencillez posible y el interfaz más cómodo y similar a lo que suelen ofrecer los títulos 2D.

A esto se han añadido algunos elementos de interés, como la posibilidad de controlar directamente una unidad, pero sobre todo destaca la influencia visiblemente real que el terreno tiene sobre el juego en sí. Además, y como sucede en una serie de televisión, algunas unidades tienen aspecto de animales y emplean ciertas habilidades inherentes al ser vivo que emulan, como por ejemplo un gorila aporreando el suelo para generar una considerable onda expansiva.

Machines debiera estar terminado en breve, por supuesto en castellano, y parece ser una de las opciones más interesantes dentro de su género para los próximos meses. De momento, aquellos que compren Turok 2 podrán disfrutar con la demo que Acclaim ha tenido a bien incluir en la versión comercial de su último juego.



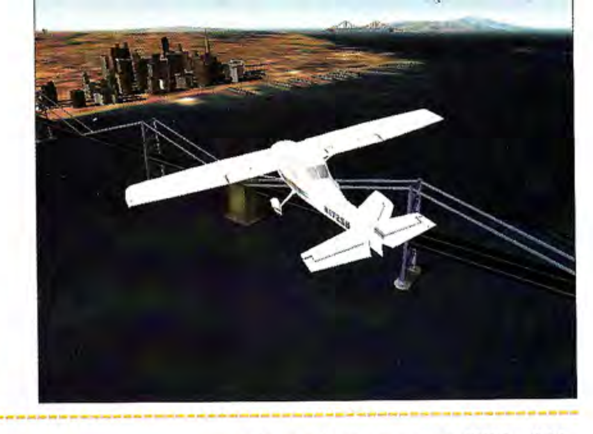
Muchos han intentado hacer juegos de estrategia en tiempo real y 3D con mejor o peor resultado, pero hasta el momento nadie había conseguido acercarse tanto a lo que fueron Command & Conquer y Warcraft II.



Machines

Editor: Charybdis
Distribuidor: New Software Center





Fly!

Flight Simulator ha sido siempre el simulador de vuelo civil por excelencia, pero Terminal Reality ha decidido ofrecer un serio competidor a los aficionados a este género.

El nuevo estándar

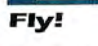
El avión que se pilote en Fly! será completamente operativo: todos los controles de cabina funcionan y están para algo. Se puede usar la radio para comunicarse con los controladores y otros pilotos, los sistemas de navegación o el entorno realista serán la guía para volar por cualquier parte del globo terráqueo.

Los escenarios se han obtenido con fotografías de satélite tratadas de forma escalable para permitir un bello paseo a baja altura, y los modelos de los aviones son fabulosos (e incluyen los sistemas más modernos, como GPS y NAVAID). El modelo físico y la aviónica prometen tener lo último en tecnología e innovar el género para conseguir superar al imbatible Flight Simulator. El soporte de tarjetas 3Dfx llevará el espectáculo visual al límite, aprovechando las posibilidades al máximo para obtener una animación fluida. El interior del avión y también todo lo que se puede contemplar desde la cabina tendrán un gran realismo, aunque lo quizá agradezcan más los aficionados el la posibilidad de viajar a cualquier punto del planeta, eso sí, con las restricciones militares pertinentes.









Fly!

Editor: Terminal Reality
Distribuidor: Proein

V- Rally Multiplayer Championship

Tras su gran éxito en consola y después de múltiples retrasos, V-Rally llega al PC con el mismo formato arcade y opción multijugador.

La ambición francesa

Más de dos millones de unidades vendidas en consola avalan de alguna forma lo adictivo que podrá ser este título, y si a esto añadimos que la versión de PC será –como mínimo– mucho más espectacular a nivel visual –con soporte de 3Dfx y exigencia de MMX–, bien se podría pensar que se trata de uno de los bombazos del año en juegos de coches.

Los circuitos se reparten en ocho países diferentes, sumando un total de 42 pistas con todo tipo de terrenos (asfalto, gravilla, barro, arena...) y condiciones climatológicas adversas (como nieve, lluvia, niebla y ciclos solares). Los 12 coches son oficiales del Campeonato del Mundo de Rally, y se podrá competir en tres modalidades diferentes: arcade, campeonato y contrarreloj.

V-Rally ofrecerá todos los efectos de este tipo de competición, con saltos, derrapes, deslizamientos y una conducción muy realista que se verá influida por todos los factores ajenos al vehículo. Todos aquellos privilegiados usuarios que dispongan de un joystick con tecnología Force Feedback disfrutarán de sensaciones verdaderamente brutales.



V- Rally Multiplayer Championship Edition

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames





Nascar Revolution

¡Arranquen sus motores!

Con licencia oficial de NASCAR –lo que supone pilotos, circuitos y vehículos reales–, este título revolucionará lo que han sido hasta hoy los juegos de Nascar, cualquiera que fuese su procedencia. Su intención de ser un simulador parece clara, ya que ofrece todo tipo de parámetros técnicos para la configuración del coche y unos modelos físico y de conducción tomados de la competición real.

Para aquellos que no quieran adentrarse en las profundidades técnicas, se incluirá una opción para ajustar la dificultad y la física, así como una introducción en el manual que mostrará paso a paso cómo realizar el afinado oportuno en el vehículo antes de correr. Múltiples cámaras, comentarios en tiempo real,





posibilidad de repeticiones, captura de movimiento real para los ingenieros en boxes y muchos otros detalles que aumentarán el realismo, contribuirán a consolidar la atmósfera que se vive en las carreras reales.

Saber ajustar el coche, tomar bien las curvas, desmarcarse del resto de los corredores... Todo está muy bien, pero en Nascar lo que importan al final, es ganar.



Nascar Revolution

Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

RollerCoaster Tycoon

Un viaje inolvidable

Aunque quizá un parque de atracciones en el que básicamente sólo hay montañas rusas sea un poco aburrido, pero ya habrá tiempo de ver eso. En RollerCoaster Tycoon se podrán crear más de 50 diseños de montaña rusa, desde la tradicional de madera a lo último en tecnología, esas caídas libres que suben las entrañas a la cabeza, todas emuladas con una dinámica real. Investigación y desarrollo será el elemento principal para conseguir los viajes más aterradores que un montón de metal pueda proporcionar.

Pero no todo serán montañas rusas: hay que ocuparse de mantener atendido al visitante en todas sus variantes, desde el loco de la velocidad y las alturas a la familia al completo. Para ello habrá una serie de atracciones accesorias como laberintos, trenes y disfraces. Todo tendrá que ser dispuesto en un terreno predefinido, de la forma más atractiva posible en colores y eficacia de funcionamiento, enganchando así a los visitantes y animándoles a volver.



También habrá una gestión económica con precios, costes y demás elementos habituales, y por supuesto un riguroso control de seguridad para evitar los accidentes. Para mantener vivo el parque, es necesario averiguar qué quiere el cliente y a qué precio.

Esta versión monotemática de Theme Park espera arrasar en Estados Unidos dada la gran afición de los norteamericanos por las montañas rusas.

RollerCoaster Tycoon

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



Reviews

Sim City 3000 pág. 40

Rollcage pág. 58

Apache-Havoc pág. 82

Reinos Rivales pág. 42

Shogo pág. 76

Links LS 1999 pág. 80

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

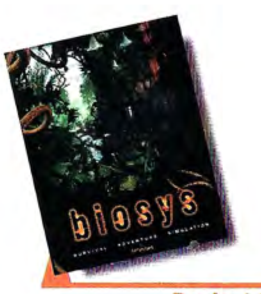
bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

El juego ecológico

Biosys

Todo es reciclable en este juego, desde la caja al manual... Lástima, eso sí, que el contenido no lo sea también.



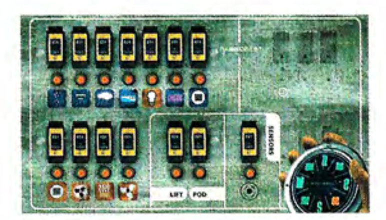
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 100, 16MB de RAM, 123 MB libres en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Jumpstart/Take 2
Distribuidor: Proein

Un individuo despierta en un lugar que no recuerda rodeado de vegetación y extraños aparatos. Su misión es recuperar el equilibrio de un puñado de biosferas que contienen ecosistemas diferentes. Curiosamente sólo hay máquinas y vegetación, y aunque de cuando en cuando se escuchan los sonidos de animales, éstos no se ven por ninguna parte. Algo terrible ha ocurrido allí, y uno de sus objetivos será descubrirlo.

Aunque no sea en realidad el caso, Biosys se podría haber hecho perfectamente con el Omni3D de Cryo, ya que utiliza un sistema de movimiento y presentación visual muy similar. La mayoría de los puzzles están relacionados con un complejo sistema de control climático que afecta al jugador y su entorno en todo momento. Además, están los problemas de la supervivencia, la necesidad de agua y comida, e incluso de medicina natural para recuperarse de terribles enfermedades.



Biosys es árido como el desierto más seco. El hecho de que esté en inglés es un mero dato

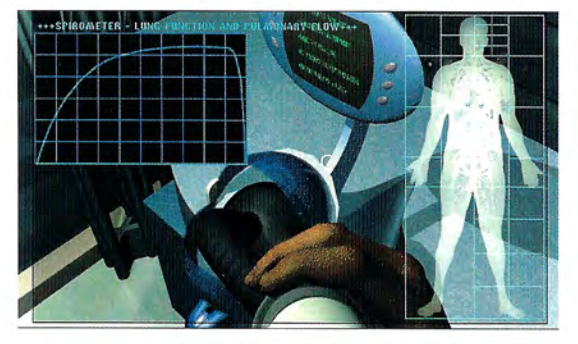








La mayoría de los puzzles están relacionados con un complejo sistema de control climático

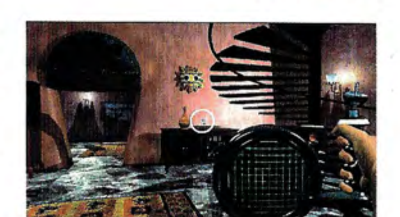




El truco es...

Lo primero que tienes que hacer es eliminar la inundación cerrando el paso del agua. Asegúrate de llevar siempre algo de comida encima.

anecdótico si se tiene en cuenta lo aburrido que es el juego. Técnicamente no tiene ningún problema, lo único que ocurre es que –como se suele decir– es un auténtico ladrillo. Recomendado sólo para eruditos.



Calificación

Biosys

Pros: La originalidad del juego es innegable, y quizá esto mismo acabe por convertirse en su principal problema.
Contras: Biosys es tan diferente que se pasa. Está en inglés. Es muy aburrido.

Alcalde por un día

Sim City 3000

Crear infraestructura no es fácil. Buena prueba de ello es el presente programa en el que con topolíticos disponibles en la vida real, no sólo es difícil la creación de una ciudad, sino también la gestión y la buena marcha de un sistema social completo.

Siguiendo la larga línea creadora de sus antecesores, Sim City 3000 hace gala de un estupendo alarde de medios para introducirnos al máximo nivel en la creación, estructuración y gestión de toda una ciudad y los problemas que puede representar tener la responsabilidad del funcionamiento total.

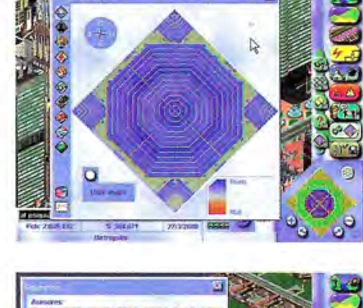
Estructura de juego

Una vez que cargamos el programa disponemos de varios menús, entre los que se nos ofrece empezar desde cero y crear nuestra propia ciudad de una forma aleatoria, empezar desde cero utilizando un plan urbanístico preestablecido, como por ejemplo, los terrenos que cubren Madrid, Nueva York, Hong Kong, y un largo etcétera en el que están incluidas las ciudades más importantes del mundo. Por último, disponemos de la opción de escoger una ciudad creada por el propio programa, y podemos seleccionar desde ciudades con 17000 habitantes a Metrópolis, una con más de dos millones y medio de habitantes.

Con esta última selección no os creáis que el programa se limita a ver la bonita vida en las calles, sino que empezaréis directamente a gestionar la vida de los conciudadanos a vuestro cargo y es una tarea bastante difícil, os lo aseguramos.

Desordenes callejeros

Una vez que consigáis crear vuestra ciudad de ensueño y en el supuesto caso de que vuestras finanzas sigan saneadas y no estéis en números rojos, podréis poco a poco disfrutar de ir ampliando vuestra obra. Pero en realidad los problemas no han hecho más que empezar. En la parte inferior de la pantalla de acción, una serie de mensajes irán apareciendo para informarnos de los problemas, accidentes y desórdenes callejeros que tendremos que arreglar como podamos. Atracos, accidentes de coche, atascos circulatorios, incendios, hasta informarte de que ¡se han parado los relojes de la ciudad! Todo ello, en nuestro papel de alcaldes por un día, deberemos de solucionar. Acordaros que el problema básico de construir es planificar, como hemos mencionado antes, y es fácil, por ejemplo que se desate un fuego y darnos cuenta de que no hemos construido todavía el cuartel de bomberos, y así una larga lista de despistes "técnicos" que desaparecen por completo en base a una buena estrategia.









Planificación y distribución

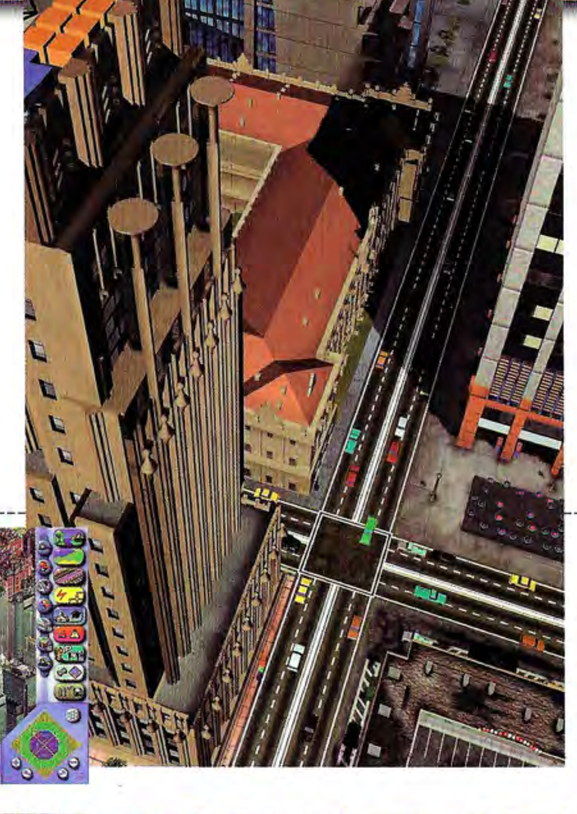
El primer paso para la creación de una ciudad es una meticulosa planificación y estructuración de los recursos a nuestro alcance. Al empezar el juego y suponiendo que queramos empezar desde cero, podremos elegir el nivel de juego. Este, aparte de influir directamente en la cantidad de problemas que pueden acontecer, regula también el dinero del que disponemos para empezar a crear infraestructura.

La distribución es el segundo paso. Vías de ferrocarril, autopistas, servicios públicos y asistenciales deben convivir con zonas verdes, viviendas y centros comerciales. Las comunicaciones entre todas ellas son muy impor-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 150Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, SVGA 2Mb, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts

El primer paso para la creación de una ciudad es una meticulosa planificación y estructuración de los recursos a nuestro alcance









El truco es...

Si presionamos "Ctrl" + "Shift" + "Alt" + "C", entramos en el "Cheat mode" del programa. Se abrirá en la parte superior izquierda una ventana en la que podremos teclear trucos como: nerdz rool (alta tecnología), i am weak (construcción gratuita) salt on/salt off (convierte el agua dulce en salada y viceversa) terrain one up/terrain one down (eleva o baja el nivel del terreno)

tantes si no queremos conseguir un colapso circulatorio.

Mejoría estética

En relación a sus antecesores Sim City 3000 cuenta con una imagen bastante diferente, amparada en una rigurosa y depurada estética. Los gráficos son muy cuidados y bastante detallados, el movimiento y la animación de las personas y los vehículos es lo más parecido a observar realmente a una gran urbe desde el aire.

Las vistas están muy bien realizadas y podemos rotar nuestro ángulo de visión 360 grados sin ningún tipo de problema. Los niveles de zoom son muy amplios y permiten ver cómodamente cualquier escena de la ciudad desde cualquier ángulo. La única pega es que para observar la gran mejoría estética de la que hace gala, deberemos de tener instalada una tarjeta 3DFX. Otra de las ventajas del programa es la música. No es un aditivo hastiante como en la mayoría, sino que se compone de melodías de música bastante pegadiza y para todos los gustos, y que aunque a veces nos encontremos agobiados por la cantidad de problemas que surgen y nos suene a la música de Nerón mientras Roma arde, en la gran mayoría de las ocasiones consigue crear una atmósfera adecuada.

Calificación

Sim City 3000

Pros: Unos gráficos detallados y llenos de belleza, logrando todo un espectáculo visual de vida y color. Un reto constante a la capacidad de gestión de los jugadores a todos los niveles. Un editor de ciudades y terrenos que aumenta la jugabilidad del programa. Una banda sonora bastante agradable de escuchar. El programa está traducido al castellano.

Contras: Los niveles de problemas que suceden en nuestra ciudad, en ocasiones, llegan a sobrepasarnos, siendo algunos bastante ridículos y carentes de sentido. Requiere máquina potente y tarjeta 3DFX si queremos observar y disfrutar de todo el detalle gráfico. Una entrega más que sin incluir demasiados elementos novedosos es más de lo mismo.

El combo rumano

Reinos Rivales

Warcraft II y un buen número de criaturas de pesadilla y fantasía se dan cita en este completo y complejo juego que combina la estrategia en tiempo real a la antigua usanza con algunos elementos de rol.

Spellcross y Vangers, entre otros, fueron muestras en su día de lo que los nuevos equipos de programación de la Europa del Este están haciendo. Reinos Rivales ha sido creado por un equipo rumano, a buen seguro muy aficionado a Warcraft II, Heroes of Might and Magic y Diablo, ya que si metiéramos estos tres juegos en una coctelera, el resultado sería sin duda este juego con grandes pretensiones y aspecto un tanto desangelado en elementos tan vistosos habitualmente como las animaciones.

Juego de estrategia en tiempo real, con estructuras, unidades, recursos, niebla de guerra y batallas... Mmm... Sí, lo de siempre. Unidades con hechizos, ataques especiales... sí, definitivamente lo de siempre. ¡Eh, las unidades tienen inventario, esto es nuevo! Y además experiencia, puntos de magia y vida, se pueden asignar grupos a teclas (como en Starcraft), y hay vehículos que pueden transportar a ciertas unidades (como en Warcraft II y War Wind).

Unidades únicas

Ciertamente hay una novedad en este eterno patrón por el que se han cortado decenas de juegos en los últimos tres años, y es que cada unidad se trata como un personaje individual, con sus habilidades, características e inventario, tal y como sucede en Heroes of Might and Magic y Diablo. Además pueden progresar a medida que obtengan experiencia, un recurso más a tener en cuenta además de madera, oro y comida, pues algunas estructuras exigen un mínimo de experiencia global para poder ser construidas. Hay un máximo de cinco niveles de experiencia para cualquier unidad, y con ellos crece su potencia de ataque, su longevidad y su capacidad de utilizar hechizos si es que la tiene.

En cuanto al inventario, cada unidad puede portar cuatro objetos de los más de 50 diferentes que hay en el juego (bonificaciones, llaves, recursos, anillos, pociones, pergaminos, bombas...). Existe la posibilidad de intercambiar objetos entre unidades y también de dejarlos en el suelo. Tanto cariño en las unidades tiene que tener su recompensa, y es que al final de una misión superada, se pueden almacenar las unidades que se quieran en una biblioteca, de forma que en misiones posteriores se pueden recuperar por un módico precio. Para los más quisquillosos, hay opción a cambiar nombre y color de estas unidades, convirtiéndolas en héroes con entidad propia.



Algo diferente

Afortunadamente, Reinos Rivales no consiste únicamente en encontrar al enemigo y machacarlo, y normalmente esa es la forma de perder. Cada nivel consta de una serie de misiones que hay que cumplir antes de poder superarlo con éxito, y está estructurado de tal manera que el jugador se verá obligado a obtener el máximo partido de cada una de sus unidades. Un buen ejemplo es la última misión del tutorial, mucho más compleja que las primeras de la campaña humana, donde hay que ir rescatando paulatinamente a diferentes unidades, superando

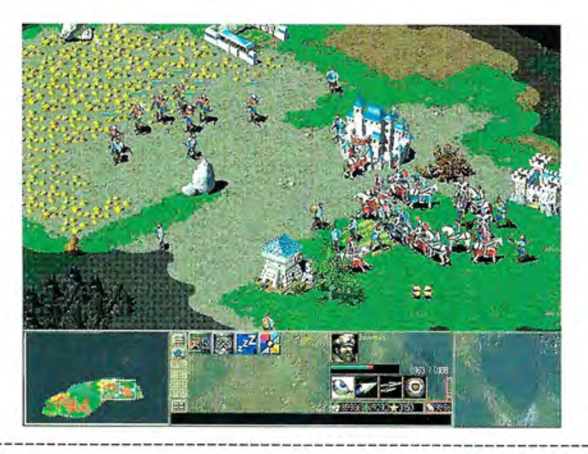








Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, 70Mb libres de disco duro, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Activ Pub/Titus
Distribuidor: Erbe



Cada unidad se trata como un personaje individual, con sus habilidades, características e inventario





obstáculos diversos y afrontando combates en los que el enemigo siempre tiene ventaja numérica.

Las posibilidades que las numerosas y variadas unidades abren al campo táctico son muy interesantes: los ladrones se pueden hacer invisibles temporalmente, hay bombarderos, zepelines que pueden transportar arqueros, carros de combate capaces de albergar magos y clérigos que pueden usar hechizos desde su interior…

La resolución de pantalla puede ser de 800x600 en color de 16 bit, lo que permite una amplia visión del campo de juego, que en ocasiones es enorme. También consigue hacer más espectacular el discreto (por poco numeroso) despliegue de efectos especiales, y ofrece al jugador más superficie sobre la que moverse (de hecho, más que en el propio Starcraft). Reinos Rivales, al igual que hicieran los títulos de Blizzard, ofrece un editor de mapas con posibilidad de generación automática, lo que asegura en gran medida la rejugabilidad junto con la opción multijugador.

En cuanto a la inteligencia artificial, el típico error de unidades que se pierden desplazándose de un punto a otro del mapa por los obstáculos está ahí, aunque de una forma menos acusada que en otros juegos. En combate, las unidades se comportan de manera caótica, y sólo se salvan por un adecuado uso de las teclas que se pueden asignar a grupos y la posibilidad de crear formaciones. Eso sí, como siempre el enemigo es muy listo: no se pierde y ataca de forma ordenada y contundente.

Reinos Rivales es algo más que Warcraft II y todos sus clones, lo que quizá disguste a muchos por la microgestión que hay que realizar con cada unidad de forma individual. Sin embargo, esto mismo le aporta una gran riqueza. Las tres razas –humanos, elfos y orcos– poseen un equilibrio adecuado y ligeras variantes en sus unidades, y hay una campaña para cada una. Lo bueno y malo de esto es que algunas misiones son tan largas que pocas ganas quedan después de seguir jugando.

El truco es...

Las cinco misiones del tutorial son perfectas para introducirte en el juego, no dejes de echarles un vistazo antes de entrar en cualquier campaña. Descansa después de cada batalla para recuperar energía y repara tus máquinas cuando las tengas. Es la única forma de sobrevivir en muchas misiones.

Calificación

Reinos Rivales

Pros: La implementación de algunos elementos de juego de rol consigue aumentar el interés y la variedad en los objetivos de las misiones. Reinos Rivales está en castellano.

Contras: Las animaciones tienen una calidad muy pobre. La inteligencia artificial adolece de los errores típicos del género.

El terror llama a tu puerta

Resident Evil 2

Juegos de acción y aventura hay muchos, de terror pocos, pero como Resident Evil 2, ninguno. La pesadilla cobra vida en el ordenador con un diseño maestro orquestado a ritmo de sobresaltos.

Las conversiones de juegos de consola a PC siempre despiertan un cierto escepticismo entre los aficionados al ordenador, y es lógico, ya que no hay más que recordar desastres como Final Fantasy VII para darse cuenta de que no siempre se corresponden los éxitos entre plataformas. Por eso quizá se miran estos juegos con especial atención y con un cierto –por qué no– desprecio. Afortunadamente, si el juego mencionado demostró en su día que el paso de una plataforma a otra puede ser desastroso, Resident Evil 2 es la prueba de que también puede ser fabuloso.

De forma similar a como ocurría en Resident Evil, un policía llega a una ciudad y descubre que está invadida por muertos vivientes y otras criaturas de pesadilla, resultado –como más adelante se desvela– de un experimento con armas biológicas. Su misión será descubrir el origen de todo y acabar con la pesadilla.

Más y mejor que en consola

Resident Evil 2 permite tres modalidades de juego diferentes con dos personajes: Leon y Claire. La primera es el modo original, exactamente igual al de PSX en su edición europea. La segunda modalidad es una edición japonesa especial ideada por Biohazard 2, cuyas diferencias están principalmente en que el personaje apunta automáticamente al enemigo más cercano (lo que facilita bastante las cosas), la ubicación de algunos objetos, que se consiguen 3 cintas de máquina de escribir en lugar de 2, que los enemigos exigen menos disparos para ser derrotados, y que la puntuación obtenida al terminar el juego es diferente. Por último, si se termina el juego con ambos personajes, se tiene acceso a un tercer modo consistente en ir desde el final hasta el principio del juego con munición limitada.

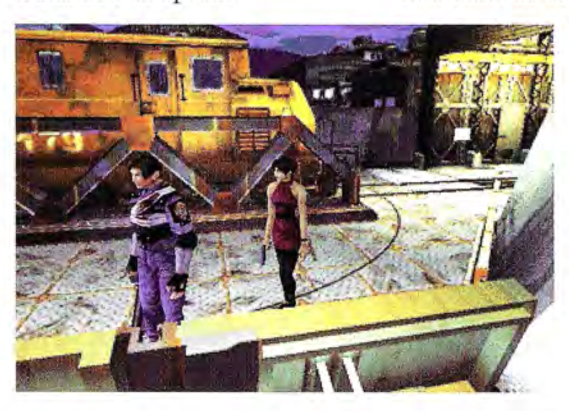
En cuanto a las diferencias fundamentales entre las versiones de consola y PC, es que ésta tiene los personajes en 3D y alta resolución, los modos de juego antes mencionados, una galería que permite ver dibujos, bocetos, vídeos y objetos desde el propio juego, y el soporte de sonido ambiental para quien tenga una tarjeta de sonido que le permita disfrutar de esta opción.



Efectista y aterrador

Desde el principio del juego lo que más llama la atención es la ambientación, que mantiene al jugador en constante alerta ante cualquier sonido que pueda producirse en las cercanías del personaje. El silencio de algunas zonas es ensordecedor, y se crea un clima denso y agobiante que propicia el estado anímico necesario para dar buenos sustos en el momento más inesperado, una de las principales cualidades del juego. Conseguir asustar a un jugador de ordenador es muy difícil, pero Resident Evil 2 lo logra de una forma bastante efectiva, dejando que el jugador se confíe para asestar el hachazo en el momento preciso de relajo imprevisto, tal y como hacen las buenas películas de terror.

Aunque en este juego se dan muchos paseos y hay una generosa dosis de acción, los puzzles no se han descuidado en absoluto, y no se limitan al tópico de buscar la llave que abre una determinada puerta. Para dificultar este aspecto del juego, el inventario sólo permite llevar un puñado de objetos (algu-



Precio: 6.500
Requerimientos: Pentium 166, 24Mb de RAM, disco duro, SVGA con 2 MB de RAM, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin









Conseguir asustar a un jugador de ordenador es muy difícil, pero Resident Evil 2 lo logra de una forma bastante efectiva



El truco es...

Nada más entrar en la comisaría dirígete a la puerta del fondo a la izquierda, donde un policía moribundo te hará entrega de una tarjeta de seguridad para abrir las puertas desde el ordenador de recepción. Antes de adentrarte en la zona de la puerta que hay junto a la entrada, recorre el resto de la comisaría.

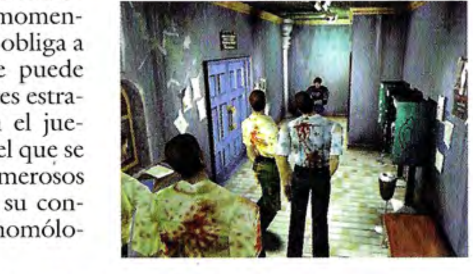
nos más si se consigue un determinado accesorio en un momento dado del juego). Esto obliga a utilizar un cofre que se puede encontrar en varios lugares estratégicamente situados en el juego, un enorme arcón en el que se pueden almacenar numerosos objetos y que comparte su contenido con todos sus homólogos, estén donde estén.

Puzzles y enigmas son variados y en su mayoría difíciles, lo que compensa de alguna forma la escasez de los mismos. Para orientarse en los laberínticos corredores y salas de que se compone el juego, existen mapas de todas las zonas. A medida que el protagonista se mueve se va descubriendo el mapa, pero en un punto determinado de cada zona existe la posibilidad de hacerse con un mapa completo de la misma, lo cual permite saber qué lugares quedan por explorar.

De cine

Resident Evil 2 es un ejercicio casi cinematográfico de cómo llevar al jugador/espectador por un sendero predeterminado a lo largo del cual se producirán quiebros y requiebros que desbocarán su corazón hasta llevarle al límite del grito. Aunque el argumento no es original –como tampoco lo fuera el de Resident Evil, ya que ambos plagian de forma bastante des-







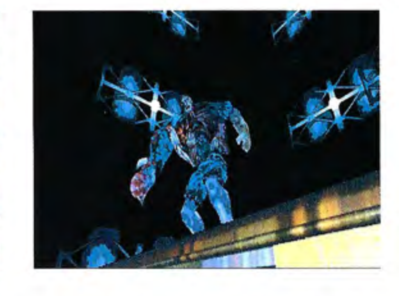






Las criaturas que el jugador encontrará a su paso son cada vez más impactantes y grotescas





carada una antigua película de serie B–, desde luego está ejecutado de forma impecable, presentando una historia que se complica y retuerce a cada nuevo descubrimiento.

Sin duda este juego merece mucho la pena. No sólo ofrece la posibilidad de controlar dos personajes diferentes, sino que además alterna con un tercero en determinados momentos, se puede conversar con otros, y contiene unas secuencias animadas impresionantes que en ningún momento rompen el inquietante ritmo de la acción. Las monstruosas criaturas que el jugador encontrará a su paso son cada vez más impactantes y grotescas, con un comportamiento absolutamente impecable que les obliga a acosar hasta matar o morir.



Calificación

Resident Evil 2

Pros: Resident Evil 2 es un fascinante combinado de cosas que merece mucho la pena jugar a oscuras, y a ser posible, en compañía. Si juegas solo, no cesarás de mirar a tu espalda. Terrorificamente alucinante.

Contras: El paso de una habitación a otra sigue estando interrumpido por las dichosas pantallas de puertas y escaleras.





TOP SECRET

Cómo enterrar al terror

Resident Evil 2

Resident Evil 2 es tan apasionante que nos pusimos a jugar y no paramos hasta terminarlo.

Antes de entrar en materia, unos consejos básicos: salva siempre que hayas hecho grandes progresos, pero con cautela, ya que las cintas de la máquina de escribir no abundan. Siempre que puedas evitar a un enemigo, hazlo, reserva munición para cuando sea estrictamente necesario. Como se explica en el análisis del juego, la edición de PC tiene una modalidad adicional, la Batalla Extrema. Esta guía de juego no explica la localización exacta de las bombas en este modo de juego, sólo cómo llegar al final con los dos protagonistas. Aprovecha los baúles que encontrarás en diferentes puntos para almacenar objetos.

LAS CALLES

Las calles de Raccoon City son un camino de una sola dirección hacia la comisaría de policía. No tienes más que seguirlo eliminando a tu paso sólo a aquellos muertos vivientes que sea necesario. No intentes matarlos a todos porque podrías perecer tú en el proceso. Hay varios objetos que puedes coger mientras llegas a la comisaría, pero ninguno de ellos es especialmente vital y además ocupan sitio en el inventario, y lo necesitarás en la comisaría antes de poder llegar al primer cofre.





Los peores momentos llegaron cuando se puso el sol, en silencio, casi a oscuras... Prueba a jugarlo de esta misma forma: sufrirás y disfrutarás más.

LA COMISARÍA

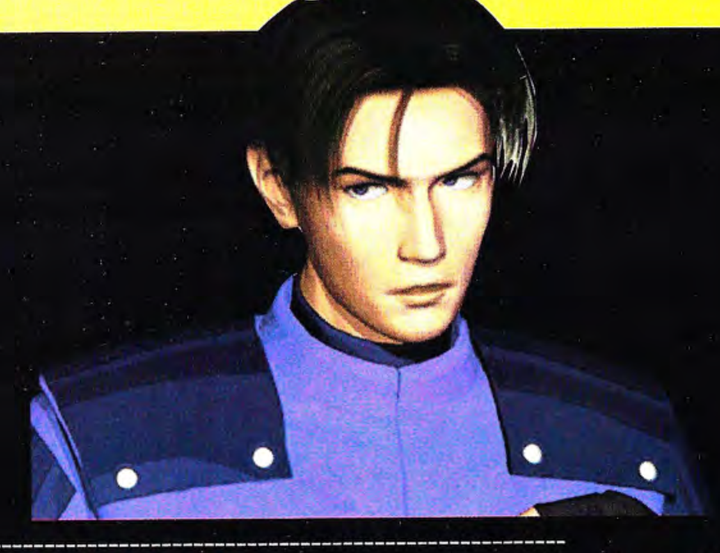
En el vestíbulo encontrarás unas balas, una máquina de escribir y cintas para ésta. Ve hacia la puerta que hay al fondo a la izquierda y entra. Encontrarás a un policía moribundo que te dará la tarjeta de seguridad azul. Con ella podrás manipular el terminal de ordenador que hay en el mostrador del vestíbulo (donde está la máquina de escribir) y abrir las otras dos puertas.

Ahora ve a la doble puerta que hay en la misma pared que la primera que has abierto y entra. Aquí hay un archivo con información sobre la combinación de una caja fuerte. En el cofre del rincón hay varias cosas: coge sólo el cuchillo y toma nota de la mesa que hay cerrada en el rincón. Continua hacia la siguiente habitación. En el suelo hay un cadáver que tiene balas. Si das unos pasos más te encontrarás con una bestia que te propinará un buen susto. Si dispones de una escopeta o cualquier arma de fuego mejor que la pistola, mátalo. Si no, lo mejor que puedes hacer es correr hacia la siguiente puerta y escapar por ella.

Avanza por el pasillo en forma de U hasta las dobles puertas que hay en el centro. Entra y ve a la habitación del fondo. Usa el mechero en la chimenea y conseguirás la primera joya roja (hay dos). También hay un archivo y balas. Sal y sigue avanzando. Al entrar en el siguiente pasillo habrá varios zombies, así que prepara la pistola. Si te hieren usa las plantas verdes que hay bajo las escaleras. Entra en el almacén con la habitación oscura y deja la gema roja en el baúl. Toma nota del armario cerrado con llave.

Las estatuas

Sal y sube por las escaleras. Al final del pasillo hay tres estatuas. Debes mover dos de ellas a las placas que hay en el suelo de la habitación, pero asegurándote de colocarlas de tal forma que estén mirando a la estatua central. Con ello conseguirás la segunda gema roja. Abre la puerta y elimina a los tres zombies. Entra en la oficina de STARS y coge el diario, el medallón del Unicornio, las balas, la escopeta y el espray. Te encontrarás con Claire. Vuelve al vestíbulo principal dejando por el camino en el cofre la gema roja y el objeto de curación extra que lleves. Usa el medallón del Unicornio en la estatua central



del vestíbulo y conseguirás una de las llaves de precinto. Vuelve al segundo piso.

Por el camino puedes abrir el archivo en la parte sudoeste (consulta el mapa para ver qué habitación es). Dentro tendrás que empujar la escalerilla hasta el fondo para conseguir una manivela. Aquí hay también balas y cinta de máquina de escribir. Sigue hasta el segundo piso y usa la llave en la puerta siguiente a la oficina de STARS. Cuando te salga el mensaje diciendo que la llave se ha gastado y que puedes tirarla, hazlo.

Elimina a los cuatro zombies y repón munición al final del corredor estrecho. Sigue por la única puerta que se abre hacia la biblioteca (toma nota de la mesa cerrada que hay antes de entrar). Sube por las escaleras y sal por la puerta hacia el pasillo. Ve hacia la puerta que conduce al tercer piso y ve al ático. Usa la manivela en el agujero para activar el mecanismo de las escaleras y líbrate de ella. Vuelve a la biblioteca, pero no bajes del altillo. Recórrelo hasta que ceda el suelo. En la habitación examina el diagrama de la pared y pulsa el interruptor. Sal del cubículo, y empezando por la izquierda, mueve las dos primeras librerías hacia la derecha una sola vez usando los interruptores. Se abrirá un panel y podrás coger el alfil. Sal por las dobles puertas.

En la balconada encontrarás varios zombies y un mecanismo con una escalera de emergencia. Actívalo, pero no bajes aún. Sigue avanzando hasta la puerta del lado contrario y crúzala para acceder al almacén del segundo piso. Deja el alfil y busca una llave pequeña. Vuelve a la biblioteca y con la llave conseguirás un arma a medida que puedes combinar con la pistola. Retrocede hasta el almacén del segundo piso, crúzalo y entra por la puerta que hay al otro lado. Sigue hasta el fondo y coge las balas del cadáver. Con tu arma recién estrenada los cuervos no serán un problema. Sal por la puerta que lleva al tejado. Baja por las escaleras y evita a los cuatro zombies. Entra en la cabina de energía y coge la manivela de la válvula, las balas y la cinta de máquina de escribir.

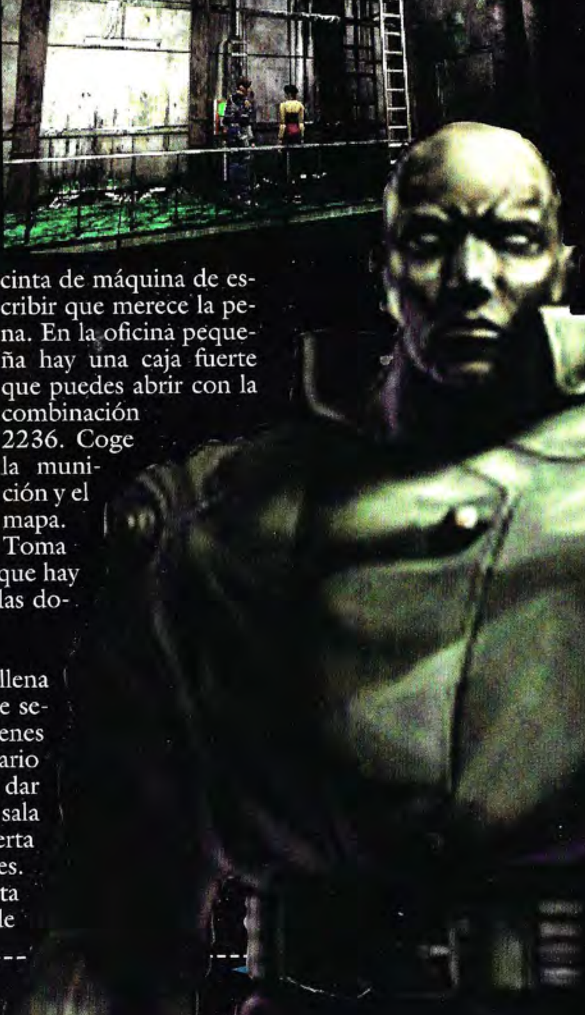
La caja fuerte

Vuelve al tejado y usa la manivela con la válvula para apagar el fuego. Retrocede hasta el almacén del segundo piso. Deja la válvula y coge las gemas rojas, sal al pasillo del que vienes y ve a la izquierda. Sin el fuego verás una puerta. Entra y coloca las gemas rojas en los bustos para conseguir el rey. Coge la llave del precinto y las balas para la escopeta. De vuelta al almacén deja el rey y retrocede por el pasillo de los cuervos, cruza la puerta gris y baja por las escaleras, tomando nota de las plantas verdes que te pueden ser útiles en cualquier momento. Entra en la oficina (al este) y encontrarás balas en un cadáver. La zona principal de la oficina está plagada de zombies, pero hay una cinta de máquina de escribir que merece la pena. En la oficina pequeña hay una caja fuerte que puedes abrir con la combinación 2236. Coge la munición y el mapa. Toma nota de las plantas verdes que hay tras el escritorio. Sal por las dobles puertas azules.

La sala de espera está llena de zombies, pero antes de seguir, asegúrate de que tienes cuatro ranuras de inventario disponibles o tendrás que dar muchos paseos. Cruza la sala de espera y ve por la puerta del fondo. Más zombies. Entra por la primera puerta de la derecha en la sala de

Las calles de Raccoon City son un camino de una sola dirección hacia la comisaría de policía







Recuerda que las plantas azules te curan del veneno de la araña

interrogatorios, donde podrás coger la torre del estante y el cable eléctrico y un espray de la mesa. ¡SORPRESA! Sal de aquí y entra por la puerta que hay a continuación a la derecha para coger una llave pequeña.

Vuelve hasta el vestíbulo principal de la comisaría y entra por las dobles puertas. Puedes usar la llave pequeña con la mesa para conseguir balas. Sigue por el pasillo y usa el cable eléctrico con el interruptor para cerrar las persianas de hierro. Ve hacia las escaleras y abre la puerta que antes estaba cerrada. Tira la llave del precinto y prepara la escopeta. Elimina a los zombies y registra los cajones para encontrar un carrete y balas para la escopeta. Sal por la puerta del otro lado para volver a la oficina de la zona oeste del mapa (usa el carrete en la sala oscura, bajo las escaleras, para revelarlo).

En la oficina pequeña te saludará un viejo amigo. Coge la llave del precinto de la mesa. En la oficina grande hay balas y una nota para el archivo. Vuelve al vestíbulo principal. Cruza la puerta cerrada que hay al fondo de la oficina de la zona este del mapa y tira la llave del precinto. Entre y sigue hasta el fondo. Coge las balas de la estantería y baja por las escaleras hacia el sótano, donde tendrás que tener mucho cuidado con los perros.

El sótano

Entra por las puertas dobles de color marrón en la sala de calderas. En la pared del fondo hay un mapa del sótano. El panel de control con cinco interruptores activará el panel de tarjeta magnética que hay en otra puerta. El orden correcto es: arriba, arriba, abajo, abajo, arriba. Sal y sigue hacia el oeste. Entra en el garaje, donde conocerás a Ada. Ayuda a empujar el camión y entra por la nueva puerta.

Sigue a la chica hacia el final del pasillo y por la puerta, cogiendo las balas de la mesa que hay de camino. Dentro del bloque de celdas Ben te explicará como acceder a las alcantarillas. Coge la palanca para tapas de alcantarilla del estante que hay junto a la celda y retrocede hasta la puerta anterior a las celdas. Dentro hay una alcantarilla. Ábrela y baja. Mata a las arañas o corre para escapar por las escaleras que hay al final del túnel. A la izquierda hay un almacén y al fondo una habitación en forma de I. Coge todas las piezas de ajedrez que tengas y ve a dicha habitación. Usa las piezas en el panel de control y sal por el mismo camino. Encontrarás a Ada y se producirá una secuencia que te dará el control de la joven.



Cruza la única puerta que se abre y mata a los dos perros. Sigue por la puerta que hay en lado contrario y entra. No toques el interruptor y baja por el rincón que hay justo detrás. Súbete a la caja que hay a la izquierda y baja al rincón, empujando la otra caja hacia la derecha. Vuelve a salir por encima de la caja de la izquierda y colócala en el rincón. Coloca bien ambas cajas y mueve la tercera de forma que se forme un puente que cruce la habitación de un lado a otro. Vuelve arriba y activa el interruptor. (Si te has equivocado sal de la habitación y vuelve a entrar.) Cruza al otro lado de la sala y coge la llave del precinto. Retrocede, ve recto y entra por la puerta abierta. Coge el ascensor, hazte con las balas y vuelve a la zona donde empezaste con



Salva siempre que hayas hecho grandes progresos, pero con cautela, ya que las cintas de la máquina de escribir no abundan

Ada. Tras darle a Leon la llave y las balas volverás a controlar al policía. Cógelo todo y retrocede todo el camino hasta al pasillo del sótano. Cuidado con las bestias.

Entra por las dobles puertas que hay en el extremo este del pasillo. Entra en la sala de autopsias y examina el armario que hay en el rincón más lejano. Coge la tarjeta roja y elimina a los zombies. Sal y ve al extremo opuesto del pasillo. Usa la tarjeta con el panel y entra en la armería. Coge balas y cartuchos de las estanterías. En uno de los armarios hay una ametralladora (cógela) y un accesorio para contener más objetos que debes equipar. Vuelve al primer piso de la comisaría. Entra por la puerta que hay junto a la entrada. Al fondo hay un magnum y un archivo. Coge los cartuchos del armario y examina el mapa para ver dónde puedes usar la llave del precinto. Retrocede por el ala este hasta la sala de prensa. Usa la llave, tírala y entra.

Usa el mechero con la estufa del rincón y pulsa los interruptores de las lámparas en este orden: centro, derecha, izquierda. Caerá una rueda dentada dorada del cuadro de la pared opuesta. Cógela y ve al ático (puedes coger también el carrete y revelarlo). Por el camino encontrarás otra bestia. En el ático coloca la rueda dentada en el mecanismo. Se abrirá un panel y conseguirás el caballo. Contesta que sí y caerás por el tubo hasta el sótano. Ve a las celdas para ver a Ben. Coge el archivo y ve a las alcantarillas. Sube hacia la habitación en forma de I con la ametralladora preparada y el caballo en tu poder. Elimina al monstruo cuidándote muy mucho de sus escupitajos. Inserta el caballo en el panel y entra por la puerta recién abierta. Baja con Ada y sal.



LAS ALCANTARILLAS

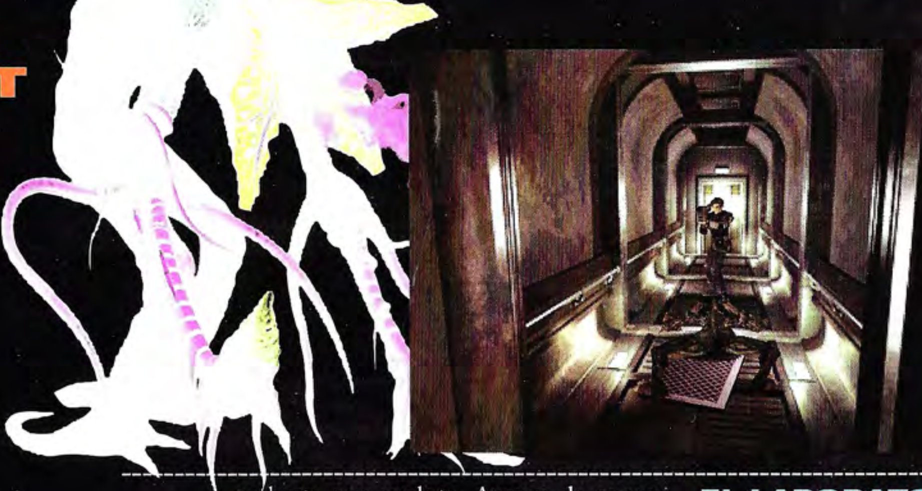
Avanza por las alcantarillas hacia el almacén. Encontrarás dentro un fax sobre la mesa y balas en el cajón del rincón. Empuja el armario grande para ver una puerta. Ábrela y baja. Localiza las dos lámparas de alcohol y enciéndelas para ver un cargador y cartuchos. Vuelve por la escalera. Coge la manivela del cofre y usa el ascensor para bajar. Nuevamente controlarás a Ada.

Sigue a la mujer por la puerta y subiendo la escalera. Dentro del corredor cruza rápidamente al otro lado para evitar a los insectos. Baja por la escalera. Pasado el encuentro entre Ada y Anette, avanza y baja por las escaleras (el único camino posible). Recuperarás el control del Leon.

Sal por la puerta al canal. Un poco más allá de la escalera hay un pequeño entrante. Uno de los cadáveres tiene el medallón del Lobo, y el otro unos cartuchos. Recorre el canal hasta el otro extremo evitando a las arañas (puedes intentar matarlas, pero es difícil). Recuerda que las plantas azules te curan del veneno de araña. Cruza la puerta y hay otras dos arañas. Sigue por el canal hasta una catarata y un panel de control. Introduce en él el medallón del Lobo y entra en la sala que tienes justo detrás. Cruza las dobles puertas.



Ve hacia la luz roja y usa en ella la manivela. Cruza y vuelve a usar la manivela para devolver el paso a su posición original. Es un buen punto para salvar. Coge cartuchos y plantas o espray si es posible. Sal por la puerta. Ve al final del corredor (tomando nota de un interruptor verde que hay casi al principio del pasillo) y te encontrarás con un cocodrilo gigante. Retrocede por el pasillo y pulsa el interruptor (ahora rojo). Retrocede un poco más y cuando el cocodrilo tenga la bombona en la boca, dispara como un lo-



co hasta que explote. Avanza de nuevo hasta el punto de salida del cocodrilo, pulsa el interruptor y entra. Reúnete con Ada. Una vez curado, sube por la escalera.

Cruza por la pasarela y sube por la rampa. Coge el medallón del Águila del cadáver y el archivo de la consola. Retrocede todo el camino por el pasillo del cocodrilo hasta la habitación de la máquina de escribir. Baja la pasarela con la manivela, cruza y sal al canal. Usa el medallón del Águila en el panel y entra por la puerta.

Avanza y pulsa el interruptor que hay a la derecha del tranvía. Date un paseo hasta el otro extremo, sal del tranvía y gira a la izquierda. Usa el mechero para encender la bengala. Coge la llave de la caja de armas. Entra por la puerta. En este pasillo hay zombies. A la izquierda, en el final ciego, hay una escopeta especial que puedes combinar con la escopeta. En el extremo contrario está la salida que





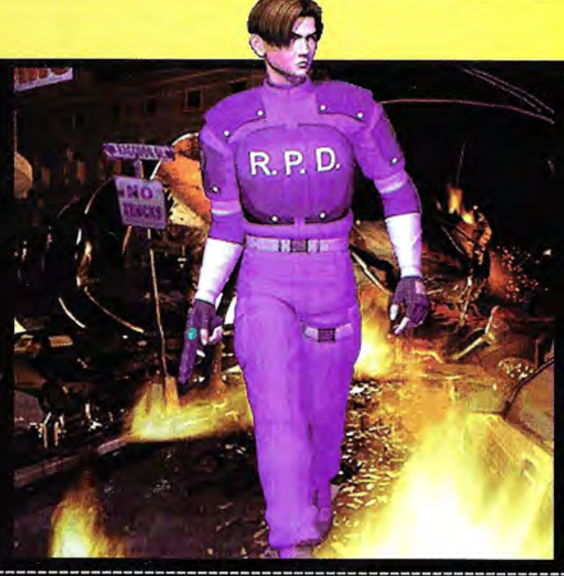
te llevará a otro pasillo. Más zombies. A la derecha hay unas plantas verdes y a la izquierda una escalera que conduce a un almacén y sala de control. Sube. Coge los cartuchos, el cargador y el espray. Asegúrate de quedarte con una ranura de inventario vacía antes de salir por la puerta. Entra en la cabina del tren y al fondo encontrarás la llave del panel de control y un cargador. Sal y usa la llave con el panel que hay junto al tren. Si en el interior se produce algún incidente por el camino, dispara. Al bajar del tren encontrarás una bestia. Elimínala manteniendo siempre las distancias. Al terminar ve a ver a Ada al interior del tren. Llegarás automáticamente al almacén del laboratorio.

EL LABORATORIO DE UMBRELLA

Coge el cargador del escritorio y los cartuchos del armario. Sal y baja por el corredor indicado como "Main Shaft" (compuerta principal) y entra por la puerta. Ve hacia el centro y sal por la puerta azul. Sigue y entra por la puerta. Continúa por el pasillo y entra en la puerta congelada. Dentro de la sala hay una funda para fusibles. Úsala con la máquina que tienes justo detrás para conseguir el fusible principal. Coge el espray si lo necesitas. Retrocede hasta el núcleo principal (al que llegan tres pasarelas). Usa el fusible en el mecanismo y sal por el corredor rojo. Entra por la puerta.

Ve hacia la derecha y entra por la puerta del fondo. Dentro de un armario hay un lanzallamas. También hay balas y un archivo. Coge el archivo de seguridad y activa la válvula del gas. Usa el lanzallamas para incendiar los tentáculos. Entra por la compuerta que tapaban. Hay dos bestias. Mátalas, coge los dos cartuchos del armario y la cinta de máquina de escribir de la mesa. Sal. Ve por el pasillo hasta la puerta de acero, ábrela con el interruptor y elimina las plantas venenosas. Sigue por el corredor hasta la puerta, entra y baja por la escalera. Entra por la nueva puerta.

Sigue por el pasillo. Cuidado con las bestias. Por el único camino viable encontrarás una máquina de escribir y un cofre. Justo antes de éste hay un mapa. Sigue hasta la puerta metálica y entra en el centro de investigación. En la sala exterior encontrarás la caja de las armas y un magnum especial que puedes equipar. La sala pequeña conduce a un laboratorio más grande con zombies. Hacia el fondo de la habitación hay una tarjeta roja. Cógela y sal. Sigue recto evitando a los gusanos y entra en el laboratorio usando la tarjeta. Elimina al monstruo y mata a los gusanos que hay sobre el ordenador. Usa el terminal, introduciendo el nombre GUEST. Sal y retrocede hasta la compuerta principal (la de las pasarelas, donde colocaste el fusible).



Siempre que puedas evitar a un enemigo hazlo, reserva munición para cuando sea estrictamente necesario

Coge el pasillo azul y abre la puerta de la derecha con el interruptor. Ve al panel de control e inicializa los interruptores de seguridad (la puerta no se abre, pero hay que hacerlo para que Claire puede entrar más tarde). Vuelve justo a la puerta anterior y usa la tarjeta para entrar. Avanza recto y ten cuidado con los zombies. Localiza el interruptor de la luz y púlsalo. Aparecerán más zombies. Coge el disco MO, el espray y el cargador. Sal de allí. Después de la animación coge el bote del G-Virus y tras la señal de autodestrucción, ve por el pasillo rojo y baja por la escalera. Avanza por el pasillo y ten cuidado con los zombies. Usa el disco MO con el ordenador que hay junto a la puerta. Entra por ella y sigue recto hasta el ascensor. Pulsa el interruptor y prepárate para eliminar a la bestia. Mantén las distancias corriendo por la habitación, parando y disparando antes de seguir corriendo. En un momento dado, la bestia se transformará y saltará sobre las cápsulas. Sigue moviéndote y disparando mientras ella sube y baja. Tienes que matarla antes de que se acabe el tiempo y entrar en el ascensor. Se creará una partida salvada para Claire.

Pero no te creas que ya has terminado, aún tienes que jugar con Claire para ver el final completo, que dicho sea de paso, es muy parecido al de Resident Evil. Como la mayor parte es muy similar, mencionaremos solamente los puntos clave.

CLAIRE

Ella empieza en una zona de la ciudad diferente, pero una vez exploradas las dos primeras zonas, el resto es muy parecido. Los puzzles de la comisaría son muy similares, aunque algunos objetos han cambiado de lugar.

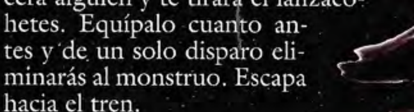
Lo primero es ir al vestíbulo principal por el pasillo de los cuervos y el almacén y la sala de espera del segundo piso. Hay un bazoka en el escritorio (junto a la máquina de escribir y el ordenador). El medallón del Unicornio está en uno de los extremos del mirador del segundo piso. La manivela de la válvula está en la oficina del ala este. Puedes acceder a esta zona subiendo al segundo piso por la escalera y usando la escalera exterior que hay en el extremo este. Allí, usa la manivela. Al volver, ¡SORPRESA! Una vez eliminado el enemigo, corre.

Al apagar el fuego tendrás acceso a una habitación donde encontrarás la tarjeta azul. El resto es muy parecido a la aventura de Leon, con las siguientes variantes: Claire no recogerá piezas de ajedrez, sino piedras de color que están casi en los mismos sitios que las piezas de ajedrez de Leon. Ella puede entrar además en una nueva zona de la comisaría: se puede abrir la puerta rota que hay junto al helicóptero accidentado usando los explosivos plásticos y el detonador que se encuentran tras localizar la llave del precinto del rombo o diamante (púrpura). El detonador está en la oficina del ala oeste del primer piso, y el explosivo en la pequeña habitación anexa a ella. Combínalos y úsalos en la puerta. Es la oficina de Brian Irons, donde se abrirá un panel tras su escritorio para colocar las piedras de colores.

En el sótano, Claire tendrá que llegar a las alcantarillas por la alcantarilla que hay en el extremo este del sótano, más allá de la sala de autopsias.

En el laboratorio de Umbrella, Claire también entrará por un sitio diferente. Lo primero que tiene que localizar es el interruptor del ascensor. Cuando consiga escapar del laboratorio, el escenario será la zona de transporte. La llave de la plataforma está al fondo del tren. Cruza la puerta, sigue por la pasarela y busca el panel eléctrico. Coge los dos fusibles y sal por la puerta blanca. Coloca los fusibles y elimina al último monstruo.

Evita a la bestia tanto como te sea posible. En un momento dado aparecerá alguien y te tirará el lanzacohetes. Equípalo cuanto antes y de un solo disparo eliminarás al monstruo. Escapa hacia el tren.



Pasen y vean

Starshot: Space Circus Fever

La violencia, el gore y lo brutal parecían haber acaparado los caldos de cultivo más comunes para juegos en 3D. Éste título, sin embargo, renueva el inventario dando paso al color, el salero y el encanto de un pequeño y su cohorte. Una divertida oportunidad de disfrutar jugando en mundos no exentos de peligro.

La competencia desleal siempre existió, pero nunca de forma tan descarada. Y es que hacer explotar el misil propagandístico de otro circo mientras uno instala el suyo propio en un planeta, no es de muy buen gusto que digamos. Todo comenzó en el siglo 32 cuando Starcash se dirigía con su circo hacia el planeta Tensun. El propietario del Space Circus estaba de buen humor hasta que mandó a Starshot con sus acompañantes a investigar porqué había explotado el misil de propaganda enviado al planeta en el que se disponían a actuar. Horas más tarde descubría que el Virtua Circus se había interpuesto en su camino, que era el responsable del atropello y que además, no pensaba dejarles actuar. Así las cosas, esta descarada proclamación de guerra pedía a gritos una respuesta contundente. Y ahí es donde tú comenzarás a jugar, inmerso en el papel del pequeño héroe.

Esa sería la primera misión entre el total de las 25 existentes. A partir de ese momento, y con la reciente noticia del reclamo de una deuda bancaria, todo se complica. Tendrás que moverte rápido si no quieres acabar de la misma forma que lo hizo el misil enviado a Tensun, y deberás hacerlo en la Killer Expo, donde se expone lo último en armas, también en Primitron, y a lo largo de los niveles que Ultimacrash expone; en la Tierra después de una destructiva invasión marciana, en Technomum, donde las máquinas no se rompen nunca, y por último en el corazón mismo del Virtua Circus.

Por los ojos

La fuerza y el gancho de Starshot residen en sus gráficos y en los diferentes efectos especiales y de sonido que propone cada partida que se juegue. Tanto el modo de participar en los niveles, como las infinitas posibilidades que ofrece la cámara a la hora de ser colocada en medio de la acción, permiten al usuario una libertad total de movimientos en los mundos 3D que se visitan, pudiendo ajustar la perspectiva de los gráficos a las exigencias del jugador o del lugar en el que se encuentre, por muy complicada que sea su estructura.

Luciendo un aspecto visual limpio, impecable en su ejecución y de un colorido muy vivo, la casi total ausencia de errores en la arquitectura del programa, hace de los niveles a través de los cuales se desarrolla la acción, uno de los elementos más creíbles de cuantos juegos 3D hemos tenido oportunidad de disfrutar hasta hoy. La transparencia de las aguas de Tensun cuando Starshot nada en ellas, o el impresionante abismo existente entre los vacíos que separan diversas plataformas en la Killer Expo, constituyen tan sólo un adelanto de lo que espera más allá de los dos primeros mundos. Son la interpretación de una afortunada concepción de juego que lleva, hasta donde nadie antes se atrevió, las posibilidades de las tarjetas 3D.

Elementos de juego

A pesar de la gran cantidad de enemigos que te saldrán al paso en tus investigaciones, –entre los



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium133 con tarjeta 3Dfx o Pentium200MMX sin tarjeta, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Ocean
Distribuidor: Infogrames



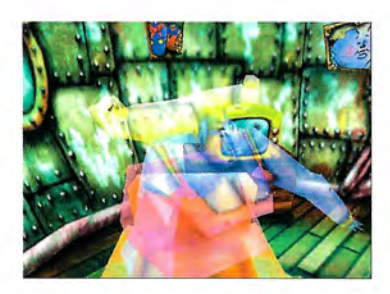


cuales encontrarás muchos adaptados perfectamente al entorno en donde se mueven, como por ejemplo los grandes tiburones de las aguas de Tensun, en las cuales también residen surfistas voladores, los fantasmas de Ultimacrash o los monstruos de Primitron–, lo importante en ellos no será el número, aunque sean bastantes, sino la persistente obsesión por acabar contigo. Si a ello sumamos los elementos de juego pasivos que contribuyen a dificultar tus avances –caminar por estructuras enclenques, sortear bolas de fuego procedentes de los volcanes o saltar de plataforma en plataforma cuando éstas se mueven sobre el vacío–, tendremos como resultado que la mayoría de los niveles de juego son bastante difíciles.



Por esto, dadas las circunstancias citadas con anterioridad, además de las habilidades que Starshot puede ejecutar por sí mismo como correr, conversar, saltar, nadar, mover objetos, escalar, deslizarse, controlar la dirección de sus disparos o activar máquinas entre otros; existen al-

Lo importante de los enemigos no será su número, aunque sean bastantes, sino su persistente obsesión por acabar contigo



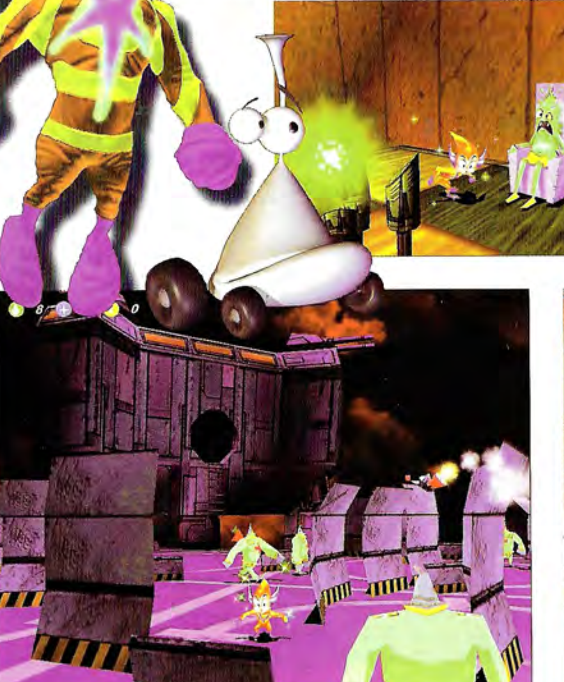


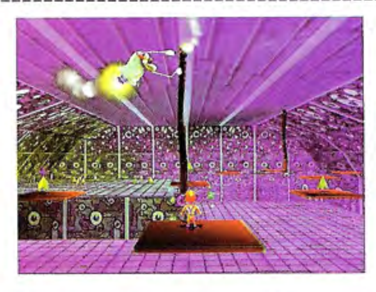






Todo comenzó en el siglo 32 cuando Starcash se dirigía con su circo hacia el planeta Tensun









drán pruebas tan difíciles a tu habilidad, que no dejarán hueco para un solo instante de vacilación, pero que estarán sazonadas con el más alocado humor, y gags muy propios de los dibujos animados. Además entre sus decorados encontrarás inconfundibles recuerdos de las más famosas sagas de la ficción: capricho de los programadores. En fin,





gunas ayudas más que vienen a otorgarle una inestimable ventaja sobre sus rivales. En primer lugar el hecho de que le acompañe Willfly, un simpático cohete-robot, a todas partes, agiliza la partida. Si recoges bastantes iconos de tiempo para volar, podrás atravesar colgando de él grandes distancias, evitando multitud de peligros y avanzando con rapidez. Willfall, otro pequeño robot, que también es amigo de Starshot, estará dispuesto a ayudarle en cualquier caso, en la complicada tarea de explorar y combatir en cada uno de los extensísimos mundos en que se desarrolla la acción.

La implosión

Así las cosas, en ésta búsqueda que te llevará a conocer los secretos mejor guardados del Universo, las más variopintas criaturas y los entornos más hostiles y difíciles de superar en un juego de plataformas versión 3D, se imponson consecuencias inevitables al tratar de dirigir a un personajillo que no sabrá estar quieto ni un instante. Starshot es, en definitiva, un gran juego que otorga nuevos significados a la palabra "acción".

Calificación

Starshot: Space Circus Fever

Pros: Libertad total de movimiento y de situación de la cámara. Muy buenos gráficos, sencillo interface y acción constante, y trepidante. Un divertido guión da vida a la aventura. Traducido al castellano.
Contras: En ocasiones el seguimiento de la cámara juega malas pasadas. Recuerda a Mario (sobre todo al de Nintendo 64) y Sonic de las consolas quizá más de lo que debiera. Cierto tufillo bondadoso revolotea incluso alrededor de los más malos, haciendo el juego un poco empalagoso a veces.

El truco es...

En Tensun, cuando llegues a la isla de los dos volcanes, te será difícil encontrar el punto para desactivar el campo de fuerza que mantiene sujeta la nave del Virtua Circus. ¿Porqué? Ese punto se encuentra entre la base del volcán y su cima. Es difícil de ver, pero podrás saber que estás cerca cuando aparezcan los soldados que custodian el sitio. Salta entonces y verás la zona que buscas.

http://www.cybergame.org

¿TE ATREVES ...A JUGAR?

CYBER GAME

lugo · vigo · valladolid · sabadell · barcelona-2 · barcelona centro · madrid-2 · madrid centro · valencia · madrid-4 · madrid-3 · alicante · sevilla · huelva · granada · las palmas

NUESTRA RED DE ESTABLECIMIENTOS

vigo
vía norte 4
986 44 31 15

lugo
c.c. 18 de julio
982 28 40 84

valladolid
muro 25
983 21 28 99

huelva
ginés martín 11
959 54 11 14

sevilla
nuevo
próxima apertura

madrid-2 (metro herrera oria)
fermín caballero 51
91 731 00 08

madrid-3 (metro ciudad lineal)
virgen del lluc 98
nuevo próxima apertura nuevo

madrid-4 (metro atocha)
julián gayarre 8
nuevo 91 434 15 25 nuevo

granada (junto a fac. ciencias)
trinidad morcillo 4
958 80 60 76

las palmas de gran canaria
italia 41 (esq. valencia)
928 29 71 49

madrid (metro iglesia-bilbao)
santa feliciana 14
91 447 11 05

barcelona centro
diputación 20
93 325 15 74

barcelona-2 (h. san pau)
padre claret 95
próxima apertura



sabadell (junto pl. vallés)
la unió 106
93 748 00 01/02

valencia



próxima apertura



alicante



próxima apertura

¿te atreves a jugar?... ven a cybergame

la mayor cadena de centros de juego en red local a tu entera disposición.
juega en red (sin retardos y con equipos de última generación) a tus juegos favoritos.
derrota a nuestros campeones y conviértete en el "rey de la montaña"
para jugar gratis en cybergame.

información y franquicias: cybergame madrid-centro
sta. feliciana 14 tfls: 91 447 11 05 / 91 444 31 09 e-mail: cybergame@cybergame.org

¡Abre la caja de Pandora!

Rollcage

Te encuentras, hoy por hoy, ante uno de los especímenes más evolucionados del mundo de la competición sobre cuatro ruedas. Multiplica por dos la opinión que te merezca el juego después de leer el artículo y tendrás así una idea aproximada de la realidad que te presentamos.

Todos sabemos que existen muchas modalidades de juegos de carreras de coches, pero Rollcage es un tanto especial aunque su filosofía sea parecida a la de los que le precedieron. Básicamente se trata de llegar el primero a la meta con tu vehículo, porque compites contra otros corredores que intentarán hacer lo mismo. Hasta aquí todo es normal, pero existen tres elementos que diferencian este juego de cualquier otra cosa que hayas tenido oportunidad de disfrutar hasta ahora. En primer lugar los propios coches con los que corres, luego las pistas por las que discurrirán las carreras, y por último los iconos que deberás ir recogiendo a lo largo del camino.

En realidad podriamos decir que es como una mezcla entre Powerslide y Death Rally, pero habiendo usado una perspectiva 3D con la cámara siguiendo tu coche a pocos metros del suelo, en lugar de la vista de pájaro usada en éste último. En cuanto a gráficos, se parece más al primero, pero en lo que a desarrollo de juego se refiere comparte muchos elementos con Death Rally.

Los coches

Si crees que tu concepto de lo que debería ser un todoterreno es el acertado, está claro que hasta que no disfrutes de este juego no podrás cambiar de opinión, pero te aseguramos que lo harás. ¿Por qué? Verás: el coche tal cual, es una plataforma relativamente plana y rectangular que se sustenta gracias a cuatro enormes ruedas. ¿Cuál es la novedad? Pues que esas ruedas permiten que el vehículo vuelque y pueda continuar corriendo como si tal cosa. No sabrás si está del derecho o del revés cuando retomes la competición porque el vehículo es idéntico por los dos lados, y sin embargo es muy útil cuando cae al suelo después de producirse uno de los aparatosos accidentes que lanza tu coche por las nubes.

Las velocidades medias alcanzadas sin necesidad de usar sobrealimetadores, que puedes ir recogiendo a lo largo de las pistas, te permitirá pasar los túneles "a toda pastilla" subiendo por las paredes o incluso corriendo por el techo, que pasa a convertirse en el suelo, como en la escena del atasco en "Men in Black". Por si te sirve de consuelo, los coches son indestructibles, pero no creas que por eso tendrás algún tipo de ventaja: el resto de los elementos de juego son una vorágine impredecible de acontecimientos continuados que va desde los cambios de rasante que lanzan el coche por los aires a toda velocidad, hasta las paredes que arrancan en semicírculo desde el suelo y pegan el coche a la roca viva. En cuanto a la maniobrabilidad y respuesta de los autos, son de lo más sorprendente y eficaz. Una gozada manejarlos en esos circuitos que parecen creados por el protagonista de Psicosis.





Las pistas

Suponemos que has estado alguna vez en un parque de atracciones y que, o bien has monta-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Erbe







No sabrás si estás del derecho o del revés porque el vehículo es idéntico por los dos lados

do en la montaña rusa, o al menos la has visto desde abajo. Si eres capaz de hacerte una idea de lo que se siente circulando entre esos bucles y sus vacíos, podrás adivinar el trazado de la mayoría de las pistas en este producto. Siempre, aún en los circuitos más convencionales, encontrarás algún elemento de sorpresa que amenice el juego. Existen pistas que atraviesan ciudades modernas, campos, zonas volcánicas, grupos de factorías, e incluso unas cuantas que discurren a través de territorios situados en planetas que no pertenecen a nuestro sistema solar. Sólo tienes que comprobar estas verdades en las imágenes que acompañan el texto para comprobar que no exageramos.







El menú de opciones ofrece, además de los cuatro mundos que exhiben entre tres y cinco pistas cada uno, las posibilidades de elegir el clima, la hora del día en que se celebrará la carrera, e incluso de activar el impacto de meteoros que pueden caer en los alrededores de la pista o en medio de ella. ¡Cuidado!, porque más de uno puede llevarte por delante. Conocerás que eso ha ocurrido porque los destellos que producen al chocar contra la superficie de la Tierra son tan cegadores que no verás nada durante algunos segundos, aunque el coche seguirá funcionando.

El truco es...

Cuando te sitúes el primero en la carrera, deshazte de las armas que vayas cogiendo hasta que tengas un escudo y actívalo. Si te disparan un misil de los dirigidos al corredor que vaya en primera posición y no tienes escudo, estás perdido. Con él activado al menos podrás sobrevivir un rato más.



En cuanto a los iconos, estos se encuentran repartidos por las pistas o sus alrededores y te permitirán hacer uso de grandes ventajas: misiles que buscan e impactan contra el que va primero en la carrera, distorsionadores de la realidad que ralentizan la marcha de tus oponentes, misiles normales a disparar de uno en uno o de tres en tres, turbo, rayos eléctricos para freír al contrario... En definitiva: se trata de un juego de tales características en el que las palabras acción, arcade, furia, jugabilidad y calidades visuales y de efectos especiales y de sonido, no tienen tacha.

Calificación

Rollcage

Pros: Dinamismo, jugabilidad y adicción en grado superlativo. Muy divertido y de fácil manejo. Gráficos espeluznantes. No hemos podido detectar los habituales errores que se producen en la arquitectura del programa, cuando de juegos de carreras se trata.

Contras: Necesitarás un potente equipo. Algunos elementos de juego, armas, escudos..., han sido tomados de anteriores producciones.

Avance y retroceso

Turok 2: Seeds of Evil

A pesar de ser un gran juego, Turok marcó la diferencia en su día en España por exigir una máquina excesivamente superior a la media. Con la secuela, Acclaim repite la hazaña.

No es que no se pueda jugar con un Pentium 200 MHz y una Voodoo, pero Turok 2 funciona un poco lento en este caso. Con una Voodoo 2 y el mismo procesador, ya empieza a ser algo más digerible. Si el ordenador que tienes en casa supera esto, no lo dudes: Turok 2 es un buen juego, si bien tiene ciertas peculiaridades técnicas dignas de mención.

La que más salta a la vista es la exigencia de una gran cantidad de memoria en la tarjeta 3Dfx, porque si no es así, muchos escenarios se verán cortados en la distancia impidiendo al jugador evaluar una situación adecuadamente. Por ejemplo, en una habitación mediana no se ve la pared de enfrente, pero si junto a ella hay un enemigo éste disparará a Turok, y la única forma de saber dónde se encuentra es adivinar el origen de los disparos observando la trayectoria o bien acercarse para que se dibuje el escenario.

El siguiente error, común a muchos juegos 3D, se produce con el dichoso clipping: enemigos que al morir atraviesan las paredes, disparos que se pueden efectuar desde un lado de una puerta para eliminar al enemigo que hay detrás… Y luego está la velocidad, que a medida que el juego avanza y se sobrecarga de tareas, se ralentiza hasta extremos insospechados.

La cuestión en el caso de Turok no es si todo lo anterior es aceptable o no –hay una parte fácil de asumir dada su presencia en muchos títulos, y otra totalmente impresentable–, sino si lo es teniendo en cuenta los requisitos de la máquina necesaria para jugar, la configuración media de cada usuario y el precio del juego, prescindiendo en principio de lo divertido que pueda ser o no y pensando en que Iguana no ha hecho otra cosa que llevar la exigencia tecnológica casi al límite. Sopesando todo esto de una forma equilibrada, ya que objetivamente es imposible, la conclusión es que Turok 2 merece un soberano tirón de orejas.

¿Más diversión?

En cualquier caso, y a pesar del énfasis que sus creadores ponen en la tecnología, este juego es algo más. Cuenta la historia de Turok, el héroe de la Tierra Perdida, que al intentar destruir el Cronocetro arrojándolo a un volcán al final del primer juego, provoca un desastre aún mayor: el despertar del Primagen, un criatura muy poderosa que hasta el momento había permanecido aprisionada en una nave espacial. Si el Primagen escapa romperá la barrera que separa aquella dimensión de la nuestra y se desatará el caos.





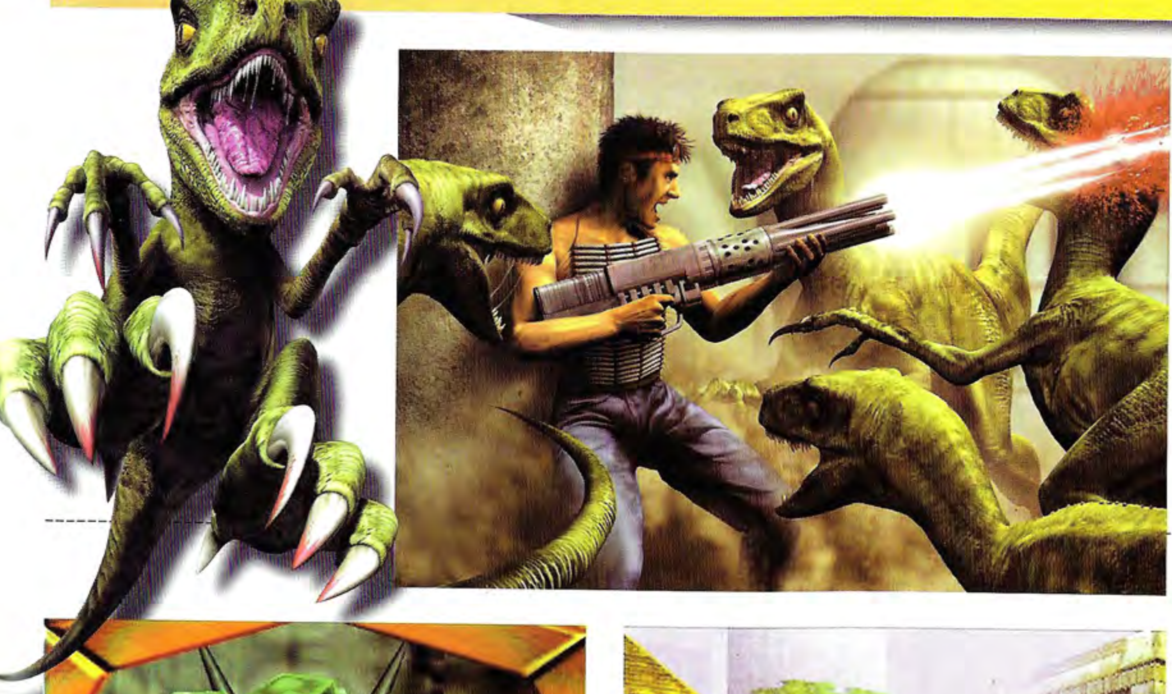
Al igual que sucediera en Turok, con la secuela Iguana ha tratado de explotar al máximo el potencial de las tarjetas 3Dfx, y por una parte, han conseguido superarse: los escenarios son mucho más espectaculares, y los efectos visuales que producen las armas también. Por otro lado, se ha intentado encontrar el factor óptimo de salvajismo armamentístico, buscando evidentemente la irracional sed de violencia que en un momento dado tiene cualquiera ante un juego de estas características. Una de las armas lanza una esfera mecánica tipo película Phantasma que va directa al cerebro del enemigo y lo succiona hasta hacerle reventar la cabeza. Otra tiene unos proyectiles tan grandes que produce agujeros del tamaño de una cabeza en el torso de los enemigos. Y así hasta 24 armas diferentes, incluyendo un paseo en triceratops que permite simplemente aplastar a los enemigos a su paso. Al fin y al cabo, sólo son bestias y mutantes, los únicos seres humanos que hay en el juego tienen que ser rescatados por Turok.

Un poco más listos

En cuanto a los enemigos, hay que discernir entre dos apartados: su aspecto y su comportamiento. El primero es totalmente variable en función de la tarjeta 3Dfx que se tenga, mejorando ostensiblemente cuanto más mo-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200 MHz con tarjeta Voodoo o Pentium 166 MHz con tarjeta Voodoo 2, 16 Mb de RAM (32 recomendados), 200MB libres en disco duro, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98
Nº de Jugadores: De1a16
Editor: Iguana/Acclaim
Distribuidor: New Software Center







Turok 2 aumenta con respecto a su predecesor la oferta multijugador con 26 niveles específicos para esta modalidad

derna sea ésta. La tecnología de piel deformable utilizada casi no se nota son una Voodoo, pero queda bien patente con la Voodoo 2. La inteligencia artificial es mejor que en Turok, aunque no tan increíble como en Half Life. Algunos







El truco es...

Haz explotar los barriles con flechas o cualquier otro arma a distancia. Aprovecha la ventaja que ofrecen algunas armas cuya munición rebota en las paredes para "limpiar" pasillos antes de adentrarte en ellos.

enemigos atacarán en grupos, otros huirán si se ven superados y volverán con refuerzos, y muchos tratarán de ponerse a cubierto y esconderse para evitar los ataques de Turok. Otra de las tecnologías utilizadas permite considerar bloques diferentes dentro del conjunto del cuerpo de un enemigo, lo que significa que se puede atacar a miembros concretos y que se produce una reacción consecuente.

Al margen de la existencia de los seis vastos niveles que se deben superar en el modo de un jugador –con algunos jefes de final de fase–, Turok 2 aumenta con respecto a su predecesor la oferta multijugador con 26 niveles específicos para esta modalidad, incluyendo una peculiaridad de la mano de Microsoft: Text to Voice. En virtud de este software, cualquier mensaje tecleado en pantalla para uno o todos los demás jugadores, se reproducirá en el resto de los ordenadores a través de un sintetizador de voz, lo cual no está nada mal para variar.

Lo que sí es cierto es que a diferencia de otros juegos 3D en primera persona que han intentado evolucionar hacia una adecuada mezcla de aventura y acción, Turok 2 no se aparta un ápice del esquema habitual de explorar, matar, pulsar cuatro botones y poco más, lo que quizá esté bien para algunos, pero probablemente ya no tiene demasiado sentido recordando títulos recientes y mirando hacia otros que están por llegar, juegos que logran que el jugador se sienta parte de algo y que absorben la atención y los sentidos durante horas. A pesar del ingenioso diseño de armas y niveles, por su filosofía de juego y errores técnicos, Turok 2 es uno más que sólo consigue estar algo por encima de la media.

Calificación

Turok 2: Seeds of Evil

Pros: El diseño y aspecto de los niveles es muy superior al de Turok y muchos otros juegos 3D. La mayoría de las armas son más ingeniosas de lo habitual. El esfuerzo por mejorar la inteligencia artificial se deja notar.
Contras: Lo que los programadores de juegos denominan "engine" no es precisamente una maravilla y posee errores realmente inexplicables. La filosofía de juego es la misma de siempre.

Un rescate arriesgado

Simon The Sorcerer Pinball

Hijo único de uno de los héroes más aclamados del mundo de la aventura gráfica, este pinball trata de un rescate. Como puedes imaginar, Sórdido estará en medio...



Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95/98, 14Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, SVGA, ratón, tarjeta de voto
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Adventure Soft
Distribuidor: Erbe

Para los seguidores de la saga Simon, los elementos que se presentan en el pinball tienen una inconfundible identidad. Fieles a la personalidad de todos y cada uno de los personajes de las aventuras gráficas, los creadores de este título han hilado una trama que no os será del todo extraña: Sórdido ha secuestrado a Alix, Chippy, Chico Erizo y los niños de Swamply. Vuestra misión será rescatarlos de entre las mazmorras de la fortaleza de aquel ser tan abominable, eso sí, obteniendo la mayor puntuación posible, de paso.





Básicamente tendrás que hacer todo lo expuesto con anterioridad e intentar que no se cuele la bola entre los flippers, prestando especial atención a las zonas más interesantes de la mesa de juego. Una de ellas será el tronco carcomido, que será el encargado de enviar la bola de acero hacia el círculo mágico de Simon, la fábrica de estofado, el pequeño infierno o a uno de esos tres lugares de forma aleatoria, según haya sido seleccionada previamente una u otra de entre las dianas correspondientes. Si la bola se dirige hacia la galería ardiente de los dos demonios, puede pasar cualquier cosa: desde ser super pesada o ligerísima, hasta que se apaguen las luces de la mesa y todo quede a oscuras por un momento a pesar de seguir funcionando. El modo multibola se activa desde el círculo mágico del centro de la pantalla y pasando por debajo del castillo varias veces y en un orden determinado, conseguirás rescatar a los prisioneros. El sombrero de Simon y muchos otros elementos ocultos, se encargarán de amenizar una partida que te reportará muchas sorpresas y diversión asegurada. Poca cosa más. Disfrutarás buenos gráficos, un sistema de menús de juego –y configuración de la partida– básico, y la posibilidad de jugar hasta cuatro personas. Lástima que el hecho de poseer una sola mesa le reste gran parte de su atractivo potencial.

El truco es...

Nunca pierdas de vista la pantalla de leds del fondo, porque en los momentos más delicados del juego, te dirá hacia dónde debes apuntar, además de ofrecerte informaciones tan valiosas que pueden cambiar totalmente el rumbo de los acontecimientos si haces caso de sus consejos.

Calificación

Simon The Sorcerer Pinball

Pros: Gráficos de alta calidad, fácil manejo, adictivo y mesa con muchas opciones.
Contras: A veces el comportamiento de la bola realiza trazados algo extraños. Sólo tiene una mesa.

COMPUTER **GAMING** WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento



1 Juego: "Simon the sorcerer"



2 Juego regalo: "Fascination"



3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"



4 Juego regalo: "Xenon 2"



5 Juego regalo: "RingWorld"



6 Juego regalo: "Blue Force"



7 Juego: "Luigi in Circusland"



8 Juego: "Prehistoric Adventure"



9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



10 Juego regalo: "French Revolution"



11 Juego: "Medie-val Knight"



12 Juego regalo: "Far West"



13 Juego regalo: "Final Duel"



14 Juego: "La Luz del Druida"



15 Juego: "Arakhas el Oscuro"



16 Juego regalo: "TwinFire"



17 Juego: "Bricks De Luxe"



18 Juego: "Rally Championship"



19 Juego regalo: "Oscar"



20 Juego regalo: "Inca"



21 Juego regalo: "King Quest VI"



22 Juego regalo: "Inca II"



23 Juego regalo: "Gobliiins"



24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



25 Juego: "Goblins 2"



26 Juego regalo: "Osarium"



27 Juego regalo: "Lode Runner"



28 Juego regalo: "Oxide"



29 Juego regalo: "La fuga"



30 Juego regalo: "Goblins 3"



31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"



32 Juego regalo: "Twin Lazers"



33 Juego regalo: "Witch Frog"



34 Juego regalo: "Fatal Jack"



35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"



36 Juego regalo: "Torin's Passage"



37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"



38 Juego regalo: "Drácula"



39 Juego regalo: "Last Dynasty"



Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

Nombre **Edad**
Empresa **CIF/DNI**
Dirección
Población **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

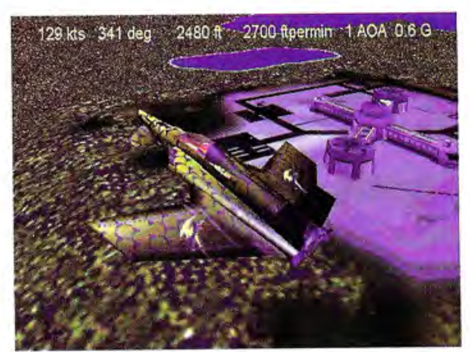
Un castigo divino

Ultra Fighters

Aunque parezca que el título de este artículo pueda hacer referencia al hilo de acontecimientos que se desarrolla en el juego, a veces hemos estado tentados de dirigirlo al jugador. ¿La razón? Está expuesta más adelante.

Con apariencia de simulador de caza simplificado en su manejo, y un número de menús más nutrido que el de una cadena de restaurantes, este instrumento de castigo para las fuerzas enemigas, casi se convierte en la tumba del propio usuario. Y no es que el juego no tenga cosas buenas, que las hay, aunque haya que excavar mucho, pero cuando nos asomamos a sus calidades en una primera toma de contacto, nos abrumaron los contenidos de elementos que conducen más bien a nada, ya que no estamos chequeando un simulador de vuelo, sino un arcade que se supone de acción frenética, con un mínimo de planificación, pero sin abusar de ella. Pues bien, aquí se abusa..., y no poco.





La intención

Sin duda que ha sido buena. Ultra Fighter es un juego realizado en 3D, que necesita de una tarjeta aceleradora para funcionar en condiciones. Pilotarás un avión un tanto particular, pues la era de los combustibles fósiles ya pasó –estamos en el siglo XXVI–, y se te asignarán determinados objetivos a través de las distintas misiones que vayas aceptando, tales como defender o atacar ciudades futuristas, trenes, plantas de energía... Deberás cumplir esos objetivos y regresar a la base. Cuatro tipos distintos de vistas te ayudarán en tus misiones, y una multitud de armas y sistemas de radar y detección facilitarán mucho las cosas cuando estés en el aire. Además, dispondrás de funciones que son comunes a los simuladores de vuelo, tales como la bajada del tren de aterrizaje para descender hasta la base, la posibilidad de activar el piloto automático, los frenos aerodinámicos de la nave que pilotas, la reparación de los daños, y diversos sistemas de emergencia, entre otros.

Es decir: parece que la idea fue hacer un juego en el que el usuario pudiera pilotar un ingenio volador. Tendría que dar una gran sensación de realismo, pero sin llegar a ser un simulador. Así las cosas, resulta que el juego casi se les ha quedado más cerca de la simulación que de la acción, traicionando la propia idea de su nacimiento. Y es que te ves negro para comenzar la primera partida, perdido entre las pantallas que te piden la clase de entrenamiento que quieres, el tipo de armas para llevar en la nave, la configuración del aparato, los detalles de la misión, los datos, récords y hasta la consulta al correo electrónico que vayas recibiendo, entre otras muchas que declinamos mencionar.





El truco es...

Cuando vayas acercándote a objetivos estables, despliega el freno aerodinámico del modelo de nave que pilotes, para tener más tiempo de disparar. Si no, pasarás como una exhalación sin causar daños apreciables.

El vuelo

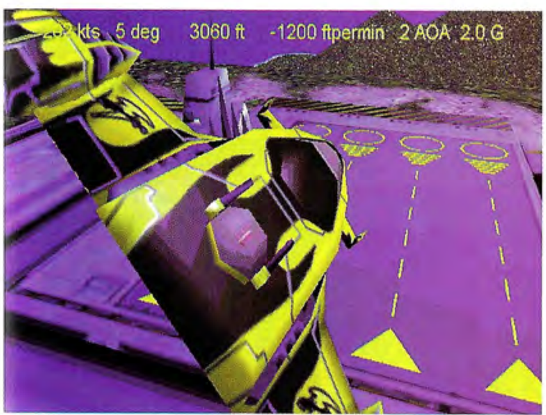
Pero por fin, después de un calvario, llega el momento de volar. Dependiendo de lo que vayas a hacer, la vista desde el interior de la cabina de pilotaje, con su útil HUD, y demás pantallas de datos



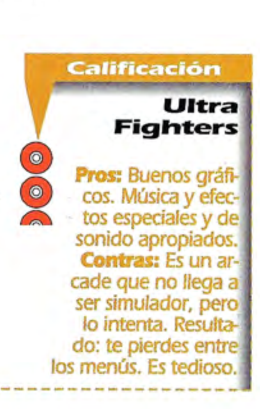


Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 166, 24Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, tarjeta 3Dfx, joystick, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware





será o no más apropiada que una visión exterior de la nave, o que aquella supresora de la cabina que conserva las pantallas transparentes de datos. Al principio la novedad te atrapa, pero la lentitud con que todo transcurre, para ver pasar a los enemigos a toda pastilla por delante de tus narices sin apenas poder reaccionar, te hace sentir como un periodista a la caza del famoso, el cual pasa con su Ferrari tan rápido que apenas deja ver el color del coche. Así, a esperar hasta que otro evento se produzca. Eso sí, los objetivos estáticos, tales como una edificación a destruir, no huirán, pero son tan escasos que puedes perderte en el paisaje antes de encontrarlos. En fin, no es un juego que desborde tus reservas de adrenalina precisamente.



Ganar es lo que importa

Mad Trax

Tras la invasión de secuelas de juegos de coches, deportivos, 4x4, motos y cualquier cosa supuestamente real que se mueve sobre ruedas, llega el nuevo POD del 99.



Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, disco duro, SVGA, tarjeta 3Dfx con 2MB de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 8x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Rayland Interactive
Distribuidor: Media Connection

En realidad, Mad Trax es una combinación de POD y Megarace 2, con una perfecta mezcla de competición y arcade que se deja notar en el uso de armas diversas. Los diez circuitos disponibles (hay dos más ocultos) son futuristas y utilizan un diseño muy similar al de POD, aunque obtienen mucho más partido de la iluminación gracias a la exigencia y uso de la tarjeta 3Dfx, creando en ocasiones un obstáculo adicional gracias a la oscuridad en determinadas zonas conflictivas de los circuitos. También existen obstáculos adicionales como baches y zonas deformadas que provocan tremendas colisiones, pero no hay rutas alternativas ni atajos como ocurría en POD.



La inteligencia artificial es muy potente, aunque esto no significa que sea imposible ganar, ya que los pilotos del ordenador también cometen errores y gracias a las armas se puede retrasar a los contrarios. La sensación de velocidad está muy conseguida, incluso con la vista externa. A diferencia de otros juegos, todos los coches tienen las mismas prestaciones de velocidad y resistencia, con lo cual se compite en igualdad de condiciones.

Mad Trax dispone de una opción para dos jugadores con pantalla partida, lo que resulta bastante incómodo por la pérdida de visibilidad que implica esto. Resulta inexplicable la ausencia de la opción multijugador en red o por conexión directa, lo que habría sido un importante valor añadido. En cualquier caso, y a pesar de algunos pequeños sinsentidos de diseño en cuanto a interfaz se refiere, el juego es divertido y muy espectacular a nivel técnico, si bien un poco caro para las pocas prestaciones que ofrece.





Calificación

Mad Trax

Pros: Mad Trax es divertido y muy jugable. La inteligencia artificial está muy bien hecha. Visualmente tiene un diseño muy bueno.
Contras: Diez circuitos se hacen pocos. No hay gran variedad de coches. Falta una opción multijugador en condiciones. Es un poco caro para lo que ofrece.

El truco es...

En la salida circula por uno de los laterales para evitar la aglomeración. Utiliza siempre el arma que tengas antes de coger otra (no son acumulables). No frenes nunca.





LISTA DE GANADORES

LOS GANADORES DE LOS 23 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO RING PUBLICADO EN EL Nº 38 DE CGW, COMPUESTOS POR UNA CAMISETA, UN JUEGO Y UN CD CON LOS MEJORES MOMENTOS DE LA OPERA SON:

VICTOR GAMIZ MAGAN .... TOLEDO
MARIBEL BEDOYA MORAN .... BILBAO (VIZCAYA)
JOSE FERNANDO BENITO PADILLA .... UBEDA (JAEN)
CARLOS TOMAS MORENO .... BARCELONA
ANGEL ANTONIO BONAL ALCAHUD .... TARAZONA (ALBACETE)
ROBERTO ORGAZ PALAZUELO .... COSLADA (MADRID)
ELENA FERNANDEZ MARTINEZ .... SORIA
JOSE ANTONIO GALAN VAZQUEZ .... SABADELL (BARCELONA)
CATALINA CHICOTE GUIMERANS .... MADRID
JAVIER AVILA SERRA .... MANRESA (BARCELONA)
DAVID MARIN RUIZ .... PUERTO SAGUNTO (VALENCIA)
JOSE DANIEL GARCIA BERMEJO .... MADRID
JAVIER MAORAD PASTOR .... TERUEL
ARTURO BINEFA MARTINEZ .... BARCELONA
ALFREDO EGEA SANCHIS .... SIETE AGUAS (VALENCIA)
SAMUEL RIVERA GOMEZ .... MADRID
SEGUNDO HERNANDEZ LOZANO .... VILLANUEVA DE GOMEZ (AVILA)
JOSE MIGUEL RODRIGUEZ LILLO .... SAN VICENTE (ALICANTE)
JOSE LUIS IBAÑEZ MARTIN .... SAN SEBASTIAN (GUIPUZCOA)
VICTOR COUÑAGO SESTELO .... LA CORUÑA
FERNANDO CALLES MATEOS .... ZAMORA
JESUS PEREZ CARRASCO .... BELLAVISTA (SEVILLA)
EDUARDO CARRILLO MAYA .... FRAGA (HUESCA)

LOS GANADORES DE LOS 2 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO RING PUBLICADO EN EL Nº 38 DE CGW, COMPUESTOS POR UNA CAMISETA, UN JUEGO Y UN CD CON LOS MEJORES MOMENTOS DE LA OPERA, MAS LA OPERA COMPLETA DEL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS SON:

LUIS MIGUEL RUBIO GOMEZ .... PAMPLONA (NAVARRA)
JAIME MIGUEL CARPIO GALLARDO .... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 3 JUEGOS "SHADOW WARRIOR" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 38 DE CGW SON:

MARINA MUÑOZ RODRIGUEZ .... LINARES (JAEN)
FRANCISCO JAVIER MARTIN CABAÑERO .... SAN VICENTE (ALICANTE)
FERNANDO FERNANDEZ FERNANDEZ .... AS NEVES (PONTEVEDRA)

Renovarse o morir

Mortal Kombat 4

Si la brutal espectacularidad en la ejecución de ciertos movimientos en el combate ha sido la constante más atractiva en los juegos de lucha, esta vez, el realismo de las tres dimensiones hará más auténtica la pesadilla para tus contrincantes. Y es que a más alta calidad gráfica, mejor gore.

Vamos a comenzar hablando claro en éste artículo: el producto es violento. Se trata de un juego de lucha en 3D sobre un ring, con escenas que pueden resultar igual de atractivas a los incondicionales del combate cuerpo a cuerpo como desagradables a quienes no lo son tanto; pero es que el juego está concebido en esos términos. Los borbotones de sangre, la bestialidad de algunos movimientos y lo desagradable de los crujidos, alaridos y todo tipo de efectos especiales y de sonido dirigidos a subrayar la autenticidad de su animalismo, cumplen a la perfección la misión para la que han sido creados.

No es éste un producto dirigido a blandengues, y las diferencias entre la calidad gráfica respecto de títulos aparecidos con anterioridad, y de corte similar, como por ejemplo el reciente Street Fighter Alpha 2, se encuentra años luz por delante. Si lo comparamos con Dark Rift, aparecido hace un año, las similitudes son más numerosas; llegando a estar más próximo de Fighting Force en cuanto a filosofía y calidades en gráficos y comportamiento de los protagonistas, que cualquier otro de los aparecidos hasta ahora.



Ideales

El periférico más apropiado para disfrutar plenamente de las posibilidades del juego, es un gamepad. Nosotros hemos utilizado el Sidewinder y el fabricante también lo aconseja, pero eso no es óbice para que puedas obtener buenos resultados con los elementos que tengas más a mano, como por ejemplo el teclado. El juego te resultará un poco más complicado, eso sí, pero no mucho.

La concepción de Mortal Kombat 4 a la hora de analizar las perspectivas que ofrecen sus 3D, es un tanto particular, dado que durante la mayor parte de la lucha en realidad estaremos jugando como si de un 2D se tratase. ¿Porqué? Pues por que la acción tiene una casi constante visualización lateral, salvo en determinados momentos de brillante ejecución para algunos de los movimientos efectuados, segundos que aprovecha la cámara para cambiar de posición y, así, poder ofrecer mejores vista de la escena. No obstante, rápidamente volverá a su estado de primigenia lateralidad. Esa visión horizontal y perpendicular al lugar en donde se desarrolla la acción, no se identifica con la inmovilidad, puesto que los contrincantes recorren todo el escenario, pero como la cámara casi siempre los ve de lado, aunque el escenario vaya rotando, quienes pelean están constantemente en la misma posición respecto del jugador.



Puro realismo

Lo más loable de este producto es, sin duda alguna, el propio comportamiento de los luchadores en la arena. Bastante maquinales y de movimientos más propios de un C3 PO anquilosado, que de un auténtico maestro en las artes marciales, hasta ahora los protagonistas de este tipo de entregas para PC no eran tan creíbles. Esta vez, sin embargo, el aumento del número de polígonos empleado para dar vida a cada personaje, apoyados por texturas más suaves y movimientos rápidos, precisos y de mayor naturalidad, han conseguido impregnar a Mortal Kombat con algo esencial: una potente aura de credibilidad. Y es que cuando te encuentras rompiéndole las piernas a tu contrario, o lanzándole por los aires para partirle la espina dorsal con la rodilla, el efecto es sobrecogedor: puro realismo. Además, algunos de los elementos existentes en los escenarios, como por ejemplo las ro-







Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 24Mb de RAM, 25 MB de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta 3D recomendada, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: GT Interactive/Midway
Distribuidor: New Software Center





cas que andan sueltas, pueden ser utilizados para lanzarlas contra quienes estás peleando.

Podrás hacer prácticas, jugar en torneos, uno contra uno, dos contra dos, en modo resistencia... Tendrás oportunidad de elegir el nivel de dificultad –hay cinco existentes–, y el personaje con el que quieres jugar entre un total de 15, entre los que se encuentran dos dulces chicas y un individuo con cuatro brazos. Cada uno de ellos esconderá algún as en la manga y podrá llegar a sorprenderte con movimientos especiales que dejarán boquiabierto a tu oponente. No obstante, para ello tendrás que aprender una interminable lista de movimientos a efectuar para invocar las armas o poderes ocultos de cada uno, del estilo “abajo”, “acercarse”, “puñetazo alto”, para conseguir que Tanya lance una bola de fuego. O sea, que tienes tarea para rato. ¡Ah! También existen códigos secretos que deberás descubrir, con sorprendentes efectos sobre las partidas.

El truco es...

Si un contrincante está usando un arma para atacarte y consigues derribarlo y que la suelte, arrebátasela y utilízala contra él mismo para vencerle. Puedes hacerlo y te aseguramos que es bastante provechoso.

Calificación

Mortal Kombat 4

Pros: Gráficos muy mejorados y comportamiento de los luchadores más creíble.
Contras: La filosofía de juego no ha variado desde que apareció el género: destrozar al contrincante actual para pasar al siguiente.

Tiempo de exterminio

Centipede

Son la especie más numerosa de la tierra. Después del dinosaurio y el hombre, el control de esta esfera azul les pertenecerá en un futuro. No obstante, cada cien años, intentan adelantar los acontecimientos.

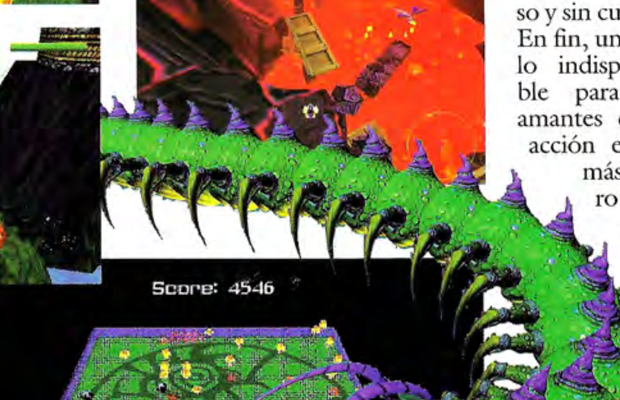


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133MHz, 16Mb de RAM, 60Mb de disco duro, Windows 95/98, SVGA, tarjeta 3D recomendada, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Hasbro Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Este título encierra en realidad dos juegos, que son un par de visiones de la misma idea. Si recuerdas las típicas máquinas matamarcianos de los años '80, aquellas con las que nacieron los videojuegos, en donde el enemigo bajaba de forma escalonada y en gran número hacia tu posición, comenzando desde la parte superior de la pantalla hasta que lo eliminabas o te mataba, entenderás qué es Centipede. Esta misma idea es la que impera en el modo arcade; y una parecida la implantada en el modo aventura, solo que en éste último, la evolución a la que ha sido sometida esta filosofía de juego es brutal.

Cuando se juega en modo aventura no se trata simplemente de llevar a las tres dimensiones algo que siempre ha vivido inmerso en dos, sino que además ha sido adornado y ambientado con muy buen acierto. Estas 3D no sólo se aplican en la perspectiva a vista de pájaro, como era de esperar, sino que podrás disfrutar una misma partida desde el interior de la cabina en la pequeña nave que utilizas para moverte entre los mundos en que se desarrolla la acción. ¿El resultado? Pues un arcade tridimensional con gráficos muy claros y un aspecto visual a medio camino entre un Doom y un juego de carreras de coches, pero con dosis brutales de acción.

Serán seis mundos que ofrecen 30 niveles de lo más variopinto: desde un valle con ciudades medievales amuralladas, hasta el mundo de los sueños, o las moradas de los druidas. En todo momento tendrás que salvar a los humanos, defender sus casas y acabar con los invasores. Tendrás que enfrentarte a siete clases de enemigos –libélulas que lanzan bombas, escorpiones, ciempiés, arañas...–, hasta llegar a combatir contra la madre de todos los insectos en una lucha sin descanso y sin cuartel. En fin, un título indispensable para los amantes de la acción en su más puro estado.



Calificación



Centipede

Pros: Gran originalidad. Muy adictivo, con grandes dosis de acción y manejable a través de un sencillo interface.
Contras: Dependiendo de la perspectiva que uses, el torbellino de imágenes desatado, puede llegar a arrastrarte.

El truco es...

Dispara a los hongos que parpadeen porque si terminas con ellos antes que dejen de iluminarse te reportarán alguna ventaja como pueden ser armas, puntos o escudos, por ejemplo.





Resident Evil 2

Jugar –a oscuras en una habitación cerrada y con un buen equipo de sonido– a Resident Evil 2, pondrá tu corazón a 200 por hora, y te hará saltar en la silla más de una vez. Esta auténtica secuela es digna de tener nombre propio y no calificarse como tal, ya que aun siguiendo el espíritu de su predecesor consigue un sabor totalmente nuevo.

Leon y Claire tendrán que enfrentarse a auténticas hordas de muertos vivientes hasta destruir al origen mismo del Mal que asola la ciudad. Cada paso puede ser un paso en falso, pues detrás de cada esquina espera la muerte. Pero el desafío no es sólo a los reflejos del jugador, sino también a su ingenio e inteligencia con pocos pero intrincados puzzles que resolver. En ocasiones más vale maña que fuerza, y en otras correr es más seguro que quedarse y disparar.

Si aún no tienes un Resident Evil 2 y quieres conseguirlo, sólo tienes que responder a estas dos preguntas (no te será difícil si has leído atentamente este número de la revista):

1.¿Cómo se llama la compañía que ha ideado la modalidad de juego exclusiva para PC?

2.¿Cuántas joyas rojas encuentra Leon en la comisaría?

Entre los acertantes sortearemos:

DIEZ LOTES DE PREMIOS compuestos cada uno por UN JUEGO RESIDENT EVIL 2 Y UNA GORRA.

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Resident Evil 2")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Abril de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Abril de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Abril de 1999, publicándose el resultado en el número 42, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre ......
Apellidos ......
Edad ......
Dirección ......
Localidad ...... C.P. ......
Provincia ...... Teléfono ( )

Respuestas:

1. ......
2. ......

Búsqueda y destrucción

Thunder Brigade

Los Halon avanzaban rápidamente ganando terreno a la federación. Los escuadrones de A-10 Talon habían empezado a cosechar victorias. Pero no era suficiente. La rebelión se extendía como un reguero de pólvora y nosotros debíamos extinguirla. Los rebeldes eran muy numerosos y estaban bien adiestrados.



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 100, 32Mb de RAM, Windows 95/98, 2MB SVGA, 640 X 480 y 65000 colores, CD ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

Un juego de acción sin límites que mezcla elementos de simulador, con un argumento creíble y una escenografía muy adecuada, es como podríamos definir a Thunder Brigade. Basado en las guerras contra los rebeldes Halon, deberemos de superar misiones encaminadas a la defensa de nuestros intereses y a sofocar la rebelión.

El Tanque A-10 Talon

Para acabar con los rebeldes dispondremos del gran protagonista del juego: el tanque de batalla A-10 Talon. Un tanque de sistema gravitatorio y con unas posibilidades en cuanto a manejo y operatividad sorprendentes. Con un blindaje reactivo y capaz de regenerarse (si nos dan el tiempo suficiente) y una gran maniobrabilidad, será la punta de lanza de las fuerzas de la Federación contra los rebeldes. Como ocurre normalmente en estos casos nuestro tanque es rápido, bien armado, con un buen blindaje y unos excelentes sistemas de búsqueda y adquisición de objetivos. Lo malo es que los enemigos son muchos más que nosotros, pero no todo van a ser ventajas, ¿no?

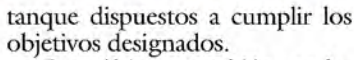
Posibilidades de juego

El programa trae varias posibilidades de juego. Una muy interesante, si lo que queremos es jugar inmediatamente y sin más dilación es la acción instantánea. En este caso, el ordenador cargará aleatoriamente un mapeado y unas posiciones de las cuales partiremos y un montón de defensas y naves enemigas a las que enfrentaremos nuestro tanque directamente. Cuando acabemos con todos los enemigos o seamos destruidos, una pantalla de información expondrá la puntuación obtenida. Otro de los modos de juego es el de misiones sencillas. Aquí entraremos en un menú, donde seleccionaremos las misiones que queramos efectuar y nos explicarán con todo lujo de detalles que es lo que tendremos que hacer.

Campaña y editor de escenarios

Luego tenemos el que posiblemente sea el modo más interesante: la campaña completa. Aquí entraremos con un nombre que elegiremos nosotros mismos, y seremos trasladados al centro de mando de la Federación, donde el oficial al mando nos asignará a un escuadrón. Una vez explicada la misión detalladamente nos pondremos al mando de nuestro tanque dispuestos a cumplir los objetivos designados.





Por último también podemos elegir jugar en red, a través de Internet, por red local o cable serie y conectar varios ordenadores para jugar un divertido todos contra todos.

Otro de los puntos fuertes del juego es el editor de escenarios. Podremos mejorar, ampliar o modificar cualquiera de los existentes o crear uno totalmente nuevo. La ventaja de ello es obvia y el aumento de jugabilidad y de vida útil del programa evidente. Como todo en este programa, es bastante sencillo de manejar y no tendremos más que elegir el terreno, situar nuestras fuerzas y hacer la descripción del escenario.





Las misiones de combate

Normalmente partiremos de una de nuestras instalaciones defensivas o algún puesto avanzado. En casi todas llevaremos una pareja







Podremos mejorar, ampliar o modificar cualquiera de los escenarios existentes, o crear uno totalmente nuevo

de vuelo y seguiremos un plan de acción predeterminado. De todas formas el movimiento es muy sencillo y el tanque se maneja con facilidad incluso con ratón, aunque lógicamente el joystick es una opción más interesante. La navegación también es sencilla y sólo tendremos que seguir los indicadores de nuestros radares de seguimiento para llegar a los objetivos designados o incluso más fácil, con seguir a nuestro compañero llegaremos sin mayores problemas.

La definición gráfica del programa es bastante buena y es un verdadero placer volar por los escenarios por los que discurre la aventura. Los combates son tremendamente intensos y los enemigos se comportan bastante realmente, haciendo gala de una inteligencia artificial más que aceptable.

A su vez, los efectos de sonido y las explosiones, los vuelos de misiles y en resumen toda la apariencia gráfica es bastante buena. En cuanto a los sonidos y la banda sonora, es bastante animada y adecuada para un juego de acción, ayudando a crear una buena atmósfera de combate sin que se haga tediosa como viene siendo la norma.

El truco es...

Lo mas importante es buscar abrigo entre los accidentes del terreno. Una vez ocultados y a salvo del fuego enemigo, esperaremos mirando nuestro radar de superficie a que los tanques enemigos se encuentren a tiro. Entonces, descubriremos nuestra posición fijaremos el objetivo pulsando la "T" y dispararemos dos misiles volviéndonos a ocultarnos rápidamente. Dejar que el compañero vaya siempre el primero. Nos dará tiempo a ver lo que se nos avecina.

Calificación

Thunder Brigade

Pros: Un gran nivel gráfico. Sorprendentemente no exige tarjeta 3Dfx para disfrutar de buenos gráficos. Acción intensa y una campaña con misiones interesantes y llenas de emoción. Adictivo y emocionante, con una banda sonora bastante apropiada y no molesta. Se puede jugar en redes. Un buen editor de escenarios que aumenta mucho la jugabilidad.

Contras: El terreno nos juega malas pasadas en ocasiones. Requiere máquina potente en su máxima resolución, pues los gráficos tienden a ir a saltos si no rebajamos el nivel de detalle. En los niveles difíciles la dificultad tiende a ser prácticamente insuperable, llegando a ser el juego bastante incómodo y frustrante.

Hazlo tú mismo

Worms Armageddon

La eterna lucha entre los gusanos de Team 17, aparece otra vez bajo una nueva luz que ha sido utilizada, sin embargo, para iluminar tres realidades en una misma caja: juego invariable, algún añadido y pocos cambios.

Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 100, 32Mb de RAM, 30Mb de disco duro, Windows 95, SVGA 2 Mb, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Team 17
Distribuidor: Proein

THE END OF THE WORM IS NIGH

Si tienes oportunidad de leer la publicidad que se ha hecho referente a esta última entrega de Worms, tenemos que decir que no miente, pero que tampoco dice toda la verdad. Es cierto que se han incluido en el juego nuevos gráficos, nuevas voces, efectos especiales más dinámicos... pero no lo es menos que el juego, a pesar de todo, sigue siendo casi igual a los que ofrecieron las entregas anteriores: un producto de acción con un fortísimo componente estratégico, que enfrenta dos bandos de individuos pertrechados hasta los dientes con las armas y objetos más dispares. Intentarán destruirse mutuamente y ganará el bando que más vidas conserve o al que le quede un único superviviente. Como es natural, al cabo de los años el juego va cambiando, pero el significado de este concepto no es el mismo que el de "evolucionando".

Aún así, el aspecto de Worms Armageddon es impecable. Los gráficos son más nítidos, y su generador de niveles ofrece millones de posibilidades, que no es poco. No obstante, la gran estrella de esta entrega será el editor de niveles, más que el juego en sí, ya que es capaz de ofrecer la posibilidad de llevar a cabo creaciones tan auténticas como las que ya están producidas en el propio Armageddon, haciendo sencilla una tarea bastante complicada.

Todos los elementos de audio han sido renovados, lo que da a este título un aire más fresco, y las posibilidades para jugar en red son tan permeables que no permiten excusas para no hacerlo. Un buen arsenal, nutrido tanto con armas clásicas como con alguna que otra más moderna, te ofrecerá desde la sempiterna granada hasta la propia balanza de la justicia, capaz de redistribuir las energías para equilibrar a los dos bandos en una lucha que hasta ese momento había sido desigual. Las nubes tóxicas son otra opción... En definitiva: se trata de una creación con ocho modos de juego distintos para los fans de este título, o para quienes no conozcan ninguno anterior, pero que no será tan imprescindible para quienes ya tengan algún Worms sin que eso les prive del sentido.







El truco es...

Resulta de vital importancia, en el uso de determinados elementos de ataque, tener en cuenta la dirección en que sople el viento y su intensidad. Vgr.: al disparar un mortero, ya que te ayudará a dar en blancos prácticamente inaccesibles, o puede desviarlo de su trayectoria inicial yendo a parar a cualquier parte.



Calificación

Worms Armageddon

Pros: Mejores gráficos y buena música. El editor de niveles que incluye es sencillamente brutal.
Contras: El juego, "strictu sensu", apenas ha variado un ápice respecto al original.





Wargasm

Wargasm es uno de los juegos de estrategia y acción más apetecibles de los últimos meses. Sus gráficos realistas, facilidad de manejo y aprendizaje, el gran número de misiones y la jugabilidad son sus principales cualidades. El objetivo del juego es muy sencillo: conquistar el mundo con un potente ejército que se puede ir ampliando a medida que avanza el juego y contamos con nuevos territorios y recursos.

El componente estratégico es también importante, al selecciona qué continente se va a invadir y la disposición de nuestras fuerzas en el campo de batalla. Una vez hecho esto, la acción será brutal.

Para que tengas oportunidad de probarlo, Infogrames y Computer Gaming World regalan este mes diez lotes de premios compuestos cada uno por una camiseta del juego y un Wargasm completo. Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto y enviarlo. Entre todos los que recibamos sortearemos los diez premios. ¡Suerte!





Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Wargasm")

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Abril de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Abril de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Abril de 1999, publicándose el resultado en el número 42, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono (   ) ....

Doom a la nipona

Shogo

Aunque los autores de este juego no son en absoluto japoneses tienen una evidente influencia procedente de animes y mangas varios. Con ellas han realizado un curioso intento de traer algo de aire fresco a un género muy trillado.

El protagonista de Shogo pertenece a un potente ejército que lucha a muerte con unos rebeldes, dirigidos por un misterioso líder. En un momento anterior a los hechos del juego, este guerrero pierde a su novia y a sus dos mejores amigos. Al comenzar la acción, ya lleva varios meses saliendo con la hermana de su novia. Sí, parece un culebrón, pero es importante para la historia, una trama típicamente japonesa donde nada es lo que parece, los buenos no lo son tanto, y los malos tienen un cierto toque diabólico. Traiciones, pasiones, venganzas, todo al ritmo salvaje de la inherente violencia sanguinolenta que caracteriza a la mayoría de los juegos de acción 3D, ensalzada por el inconfundible toque japonés que el equipo de Monolith ha querido darle.

Más allá del argumento, notorio porque está omnipresente durante el desarrollo del juego –cosa poco habitual en un juego de este tipo– con constantes comunicaciones entre el héroe y diversos personajes, salta a la vista que el entorno 3D no es de los mejores que se han diseñado para un título así, aunque esta carencia se intenta suplir con algunos elementos adiciones poco frecuentes, si bien resultan coherentes con el motivo japonés.

A pie y a máquina

Shogo se desarrolla en escenarios exteriores e interiores, a veces claramente separados y otras indisolublemente unidos. Con la amplia variedad de los mismos se suple en cierta medida la pobreza visual, ya que si bien la imagen no está pixelada con tarjeta 3Dfx, lo cierto es que las texturas de los objetos y paredes son bastante simples y bastas, notándose mucho la profusa ausencia de detalles e intrincados diseños gráficos, si bien la estructura de algunos niveles es bastante buena.

En cuanto a la mecánica de juego no hay grandes dificultades salvo la de recordar bien el mapa y pulsar unos cuantos botones. Una gracia ocasional causa algún que otro dolor de cabeza, como por ejemplo tener que rescatar un gato perdido, para lo cual será necesario localizar antes su juguete favorito. Dentro de este apartado cabe destacar también la variación que supone el cambiar de "vehículo", pues hay niveles a pie y muchos otros en el MCA (una especie de Mechwarrior). Ambas modalidades de transporte exigen estrategias y tácticas diferentes, y también permiten acciones variables. Por ejemplo el MCA tiene dos modos de salto, y evidentemente es más resistente que un cuerpo humano, aunque normalmente no se enfrenta a soldados.







Precisamente con el MCA se aprecia un leve toque de realismo que se deja notar en el tamaño de las cosas: un soldado y un coche son presa fácil para una de las piernas mecánicas de estos formidables exoesqueletos metálicos, mientras que cuando se está fuera del vehículo, adquieren un tamaño bastante más respetable.

El precio justo

Sin embargo, y a pesar de la divertida apariencia, existe un problema grave que notará todo aquél que disponga de un ordenador potente, máxime si además tiene tarjeta aceleradora, y es que el movimiento es demasiado rápido y suave, tanto como para producir mareos. Recuerda inevitablemente a Forsaken. Quizá sea debido a la escasa carga gráfica o a un engine demasiado simple, pero el resultado en cualquier caso es que la velocidad es excesiva para el cerebro.

Aun teniendo en cuenta los valores positivos de Shogo, el juego



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA 4Mb, 152Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D, ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM 8x
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Monolith
Distribuidor: Dinamic







Traiciones, pasiones, venganzas, todo al ritmo salvaje de la inherente violencia sanguinolenta de los juegos de acción 3D

resulta demasiado simplón, normalito si se quiere, acercándose peligrosamente a la mediocridad. Sin embargo, teniendo en cuenta su precio hay que reconocer que la oferta es buena, lo cual no aumenta la calidad intrínseca del producto, sino que simplemente confirma la existencia de un equilibrio adecuado en la siempre delicada relación calidad/precio. En líneas generales, Shogo parece una nueva explotación de la misma tecnología que Monolith ha utilizado con gran éxito para otros juegos comercializados a través de compañías internacionales de mayor renombre que Microïds, siendo un título de segunda línea en su catálogo.

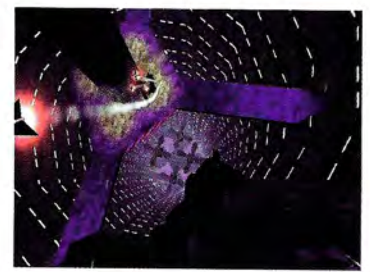


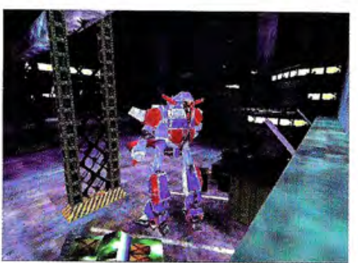


El truco es...

Protege a tus compañeros cuando los tengas, y evita que queden atrapados en un fuego cruzado. Si matas a uno por error tendrás que hacer frente a todos los demás.









Calificación

Shogo

Pros: Los escenarios son variados, y la historia despierta el interés incidiendo constantemente sobre el desarrollo del juego.
Contras: Shogo es demasiado simple, tanto gráficamente como en cuanto a jugabilidad se refiere. Un juego bastante normalito.

Realismo irreal

SuperBike World Championship

Asistimos al nacimiento de la enésima interpretación del mundo de las carreras de motos para el PC. Una buena nueva no exenta, sin embargo, de preocupantes disposiciones que, por tanto querer acercarse a la realidad, consiguen casi adulterar su esencia.

Por mucho que un juego intente representar la realidad, siempre existirán diferencias insalvables entre ésta y aquel. Si no fuese así, sería imposible diferenciar una circunstancia de la otra. En el mundo real existen peligros, contratiempos, fastidios... que no permiten realizar acciones, tan comunes en los juegos para PC, como estrellarte con un vehículo sin que te ocurra nada, llevar a cabo saltos imposibles con la moto, participar en campeonatos disputados en los circuitos más importantes del mundo con un mínimo esfuerzo, o abandonar y retomar una competición cuando te apetezca. Hasta aquí, estamos todos de acuerdo. ¿Cuál es, entonces el aura problemática que envuelve este juego? Enseguida te lo contamos, pero no desesperes aún porque también tiene alguna cosa buena.

Los sentidos

SuperBike es un juego 3D de carreras de motos de gran cilindrada. Las que comúnmente se conocen como motos "de carretera". Si buscas excusas para hacer el bestia, pilotar por barrizales o llevar a cabo sinsentidos, no es el juego que te interesa. Este título se centra en el dominio sutil y elegante de la máquina. Existe con la excusa de hacer comprender al piloto que ha de saber frenar o reducir a tiempo en una curva, y exprimir hasta el límite los caballos sobre los que monta en las rectas. Se trata de un difícil ejercicio de equilibrios entre un salvaje potencial y su control, que te llevarán probablemente a conquistar más de una victoria si tienes la fuerza de voluntad suficiente para frenar el brío de tu moto, controlarla en superficies mojadas cuando llueve, o no dejarte impresionar por las nieblas o los atardeceres con poca visibilidad. Ocurre algo similar en karate: en la pista deberás dosificar tus instintos.

En un primer acercamiento a SuperBike, es imposible negar que la calidad de sus gráficos tiene pocos competidores. No es menos cierto que el juego necesitará tarjeta 3D para correr en su más alta resolución con fluidez, y una potente máquina que acompañe a la tarjeta cuando se haga cargo de los cálculos respecto de la actuación de los demás participantes, que a medida que crecen en número, ralentizan el rendimiento del PC, aunque éste sea potente, si no va muy sobrado para el juego. En fin, son cosas comprensibles, y no siempre resulta imprescindible participar en



una carrera compitiendo contra varias decenas de participantes. Pero es que aquí mismo es donde comienzan a notarse las pequeñas diferencias de calidad que marcan, para bien o para mal, un producto. Por ejemplo, resulta poco comprensible que se cuide el aspecto visual del juego y que, luego, se introduzca a los demás competidores representados por siluetas inmóviles, que parecen recortes guiados por raíles invisibles a lo largo del asfalto, como un juego de caballitos de latón de hace cien años.



Los sinsentidos

Como vayas el primero en la carrera y te caigas, ninguno de los que te siguen tendrá la deferencia de apartarse para no lastimar a los demás: van directos al montón de los accidentados como la piara bíblica precipitada al lago. Y esto no sólo ocurre en el modo arcade, que se supone es un poco más fácil para el usuario porque da prioridad al divertimento sobre un perfecto ajuste a la pretendida realidad, sino que también se da en el modo simulación.

Y es que existe una cosa sobre las demás, que irrita bastante. Nos explicamos: la propia naturaleza del modo arcade ya es difícil, y resulta casi imposible controlar la moto porque enseguida te caes o sales del circuito casi sin motivo aparente. Esto



tiene una fácil explicación: el radio de giro de las máquinas respecto de la velocidad que llevas en carrera, y teniendo en cuenta el trazado de la pista, no se corresponde con un comportamiento real, sino que es mucho más amplio de lo que debiera. O lo que es lo mismo: si eso no es cierto y resulta que te caes o te sales de la pista porque vas demasiado deprisa, lo que falla es la tracción de los gráficos que se corresponden con el entorno de cada circuito, porque no ofrecen una verdadera simulación de la



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, SVGA 4Mb, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: EA Sport/Milestone
Distribuidor: Electronic Arts



configurar cada moto en el modo simulación, con calendario incluido, que te permitirá, entre otras cosas, modificar parámetros de inclinación en la horquilla y su longitud;

El juego trata de hacernos comprender que debemos saber frenar o reducir a tiempo en una curva y exprimir al máximo los caballos en una recta

velocidad a la que corres, dando la impresión de ir más despacio. No sabemos qué cosa será peor de las dos. En cualquier caso pasarás mas tiempo fuera de la pista o en el suelo que compitiendo, y a tus contrincantes los ves en la línea de meta, porque luego... desaparecen a la velocidad del rayo. Y no es que por ello el juego sea más real, sino que simplemente a ese respecto no está muy bien hecho –también existen errores en la aquitectura del programa que te permiten pasar a través de las paredes o de los propios contrincantes–, siendo el manejo a través del teclado tan problemático como el de cualquier otro periférico usado, y hemos usado también joysticks y pads.

El truco es...

En los márgenes de las pistas tienes indicadores de velocidad. Hazles caso mirando el cuentakilómetros aunque te parezca que reduces demasiado, porque de lo contrario te saldrás fuera del asfalto.



Calidades

Por lo demás, este título ofrece algunas posibilidades realmente interesantes. A saber: doce circuitos diferentes para competir, entre los que se encuentran los de Assen, Laguna Seca, Albacete o Misano con información sobre sus particulares características. Cinco escuderías –Ducati, Kawasaki, Honda, Yamaha y Suzuki– para disfrutar junto a sus más prestigiosos pilotos; y un gran menú de opciones a la hora de ajustar elementos de la transmisión tales como por ejemplo el piñón de la rueda trasera y los engranajes; o personalizar la suspensión y hasta la adherencia de los neumáticos. El comportamiento del piloto sobre la máquina, en la que incluso se transparenta el cristal de la cúpula, es sencillamente genial, y los efectos de sonido son pasables... pero el conjunto, lamentablemente, no acaba de cuajar.

Calificación

SuperBike World Championship

Pros: Buenos gráficos, y excelente comportamiento del piloto sobre la moto. Muchas opciones para personalizar cada máquina.
Contras: El comportamiento de la moto en carrera es bastante más problemático que en la realidad. Te caes con frecuencia en lugares donde eso resulta incomprensible, y no disfrutas mucho del juego.

La saga continúa

Links LS 1999

Links es ya un clásico de los juegos de golf para PC, y es también un juego que ha sabido adaptarse a las mil maravillas a los avances técnicos de los últimos años. Más que veterano, es un gran reserva que te encantará catar.

Links es en la actualidad una palabra sinónima de buen golf. Desde su primera versión, este juego puede presumir de haber deleitado a miles de aficionados a los simuladores de golf con los mejores argumentos: gráficos, buen hacer y, sobre todo, calidad de simulación. En esta última entrega la serie ha ascendido un peldaño más, colocándose en uno de los lugares de honor que los buenos fanáticos del golf para PC reservan a los grandes juegos.

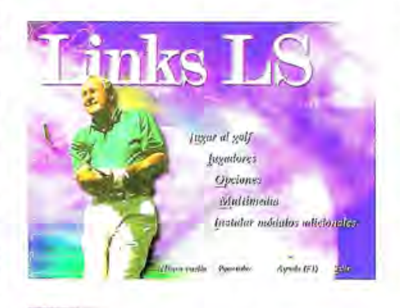
Hoy por hoy, pocos títulos pueden hacerle sombra a Links LS 99. Y este hecho no es de extrañar, ya que es un juego que combina acertadamente unos excelentes recorridos con unas posibilidades gráficas francamente espectaculares; la simulación del deporte es, simple y llanamente, muy buena.

Posibilidades

Existen simuladores de golf, y existen también otros títulos en los que hay que darle a la pelotita con el palitroque hasta colarla en el agujerito. Links es un juego de los primeros, un completo simulador de ese deporte que cada día gana más adeptos en el mundo del PC.

Existen varios golfistas distintos incluyendo, cómo no, al mítico Arnold Palmer. No obstante, además de los jugadores predefinidos, podrás crear el tuyo propio y configurarlo según tus preferencias.

En lo que a los recorridos se refiere, existen cuatro distintos: Bay Hill Club and Lodge, Entrada at Snow Canyon, Latrobe Country Club y uno de los primeros campos de golf, St Andrews Links Old Course. Encontrarás varios modos de competición, como torneo (que puedes configurar) y la inestimable opción que te permite practicar tu técnica; incluso podrás jugar a través de Internet bajo la atenta mirada de espectadores de carne y hueso. Llama especialmente la atención el gran número de modos de juego distintos que hay disponibles (nada menos que 30), y su editor, que te permitirá incrementar este número.





Gráficos

Access, la compañía que ha desarrollado este juego, ha conseguido recrear unos campos muy creíbles mediante el uso de imágenes reales y diseños 2D y 3D por software. Llama especialmente la atención la fluida animación de los golfistas y su perfecta integración con el entorno de juego, sombra incluida. La animación de los golpes se ajusta automáticamente y de forma bastante realista a la potencia aplicada, y es todo un placer observar al golfista cuando aplica su mejor golpe.

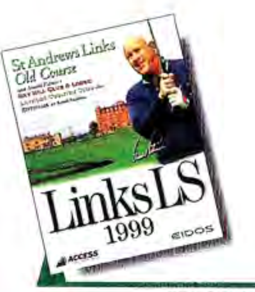
En general, los elementos del campo se funden con este de forma armoniosa, aunque también cabe mencionar que algunos lo hacen mejor que otros. El golfista, como ya hemos comentado, es el que mejor se integra en el campo. El público, en cambio, muestra una quietud un tanto desconcertante, aunque su aspecto es bastante aparente y añade un toque de color al juego. Sus comentarios recrean a las mil maravillas el ambiente de competición que busca el jugador cuando golpea la bola; recibir la felicitación del público cuando se ha realizado un buen golpe puede dar el aliento suficiente como para acabar con una buena tarjeta. Existen además algunos detalles que nos han gustado mucho, como el movimiento de un pequeño avión volando alto o la aparición del zepelín de Goodyear, aunque somos conscientes de que son elementos accesorios de escasa o nula importancia para el juego.

Como viene siendo habitual en este tipo de títulos, acercarse a alguno de los objetos 2D puede dañar la vista al jugador. Acostumbrados como estamos a observar paisajes bellamente suavizados, observar unos pixels como puños nos pone un poquitín nerviosos. No obstante, las ocasiones en las que podrás observar esta pixelización son muy escasas.

Por último, pero no por ello menos importante, podrás jugar al golf a resoluciones de hasta 1.024 x 768 pixels con 16,7 millones de colores, un tamaño más que aceptable.

El golpe

Este juego ofrece tres distintas formas de controlar el golpe de la bola. La primera, más tradicional y más sencilla, se basa en dos pulsaciones de ratón. Esta es la más fácil de manejar y que recomendamos especialmente a los juga-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 150 MHz, Windows 95 (también 98 o NT 4.0), CD-ROM 4x, 32 Mb de RAM, tarjeta gráfica con 1 Mb de memoria (capaz de alcanzar 800 x 600 pixels a 32 K colores), tarjeta de sonido de 8 bits, 42 Mb de espacio libre en disco duro, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Access/Eidos
Distribuidor: Proein



Llama especialmente la atención la fluida animación de los golfistas y su perfecta integración con el entorno de juego





dores neófitos. La segunda está estructurada en torno a tres distintas pulsaciones, por lo que es algo más compleja que la anterior, pero ofrece un buen control del golpe. Por último, la tercera determina el golpe en función del movimiento del ratón por parte del usuario; es la más compleja y será necesario que practiques un buen número de horas para llegar a controlar el golpe.

Para experimentar un mayor realismo del control del golpe recomendamos sin ningún tipo de duda la última opción, aunque ya te hemos avisado de que deberás practicar mucho antes de dominar la técnica por completo. Si eres nuevo en esto del golf por ordenador, comienza a jugar usando el sistema de dos clics y, cuando controles la distancia a la que puedes golpear la pelota con un determinado palo, el viento y algún que otro detalle de la simulación de Links LS 99, escoge el sistema de golpe de tres clics, para pasar posteriormente al de control por ratón.

El truco es...

Practica, practica y practica sin cesar. Otro consejo: confía lo justo en tu caddie virtual y comprueba que el palo que vas a usar es el que necesitas antes de golpear la pelota. Recuerda que puedes ver en cualquier momento el mapa del hoyo y obtener una referencia visual de la posición de la bandera; fíjate también en la distancia que separa tu bola del centro del hoyo.





Albatros

Access ha conseguido un albatros al desarrollar este juego. Ha cogido un clásico de excelente factura técnica y le ha añadido toda la calidad que pueden ofrecer hoy en día los adelantos técnicos. ¿Qué más se puede decir?

Calificación

Links LS 1999

Pros: Buen apartado gráfico y buena simulación. Es más sencillo de manejar que otros juegos, lo que te permitirá empezar a embocar bolas tras un breve periodo de adaptación. Está traducido al castellano.

Contras: Cuando el golfista se aproxima a algunos de los objetos 2D del juego, como los árboles, se observa una excesiva pixelización.

El duo dinámico

Apache-Havoc

La nueva apuesta de Empire es, sin lugar a dudas, prometedora. Pone frente a frente a los dos mejores helicópteros de combate, el McDonnell-Douglas AH-64 Apache y el Mil Mi-28 Havoc. Decidir cual es el mejor será tarea nuestra, aunque el Apache tiene más puntos ganados gracias a su participación en la Guerra del Golfo.

La decisión es nuestra, pero para poder finalmente decidirnos por uno o por otro, tendremos la posibilidad de pilotar ambos helicópteros. En un principio podemos pensar que, como ambos son helicópteros de ataque, su comportamiento es exactamente el mismo. Todo lo contrario, cada helicóptero es una replica fiel al real. Ambos tendrán sus propias características de vuelo, comportándose de manera diferente ante las mismas situaciones. Igualmente, cada uno tendrá sus propios sistemas, un armamento específico, etc, por lo que esta vez no vale eso de leerse por encima el manual y comenzar; lo mejor será que nos sentemos tranquilamente y vayamos viendo lo que nos vamos a encontrar.

El diseño de los helicópteros ha sido concienzudo, tanto exterior como interiormente. La cabina es una copia de la real, no sólo en su conjunto sino también en cada mando, cada botón; cada pantalla multifunción es real, así como su comportamiento y la información que visualiza es fiel al modelo real.

Ambos helicópteros tienen piloto y copiloto, pero nosotros deberemos hacer el papel de los dos, es decir pilotar el helicóptero y además manejar todos los sistemas del mismo. Esto aumentará la carga de trabajo, ya de por sí alta, y además será causante directo de que la curva de aprendizaje aumente un poco. Nos costará algo más hacernos con los mandos, pero no demasiado.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 500Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta 3D, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

El tablero

Ya conocemos las fichas del juego, ahora le toca el turno al tablero por donde nos vamos a mover y ver lo que nos podemos encontrar en él. Para poder disfrutar de ambos helicópteros, disponemos de tres campañas: Cuba, la República de Georgia y el Triángulo Dorado. Las campañas están generadas dinámicamente, lo cual es equivalente a decir que el resultado de cada una de las misiones que hagamos repercutirá en el transcurso de la campaña.

Este dinamismo hace que lo que ocurre a nuestro alrededor en la campaña no sólo pase cuando estamos volando la misión, sino cuando estamos recibiendo las instrucciones previas al despegue o cuando estamos viendo los resultados de la misión que acabamos de realizar. Cuando comenzamos una campaña, ésta se pone en marcha independientemente de si volamos una misión o no.

Además de las campañas, tenemos a nuestra disposición una opción de vuelo libre, en la que podremos disfrutar del paisaje y ver como se comporta nuestro helicóptero. Además, disponemos también de una serie de escenarios





independientes entre sí, así como de las opciones de jugar a través de red o incluso de Internet, pudiendo retar a cualquier persona del globo terráqueo.

Hablemos de la superficie del tablero. Todo lo anterior esta muy bien, pero sin una buena base, serviría de bastante poco. A diferencia de un simulador de avión, en el que pasamos la mayor parte del tiempo volando a grandes alturas, en un simulador de helicópteros es todo lo contrario, cuanto más pegados al suelo, mejor. Pero de poco sirve esto si la superficie es completamente plana.

Pero este no es el caso. La orografía está perfectamente modelada, con infinidad de accidentes del terreno donde podremos escondernos y esperar a nuestra presa. Además, cada vehículo, cada edificio esta realizado con una precisión asombrosa. Cada objeto que es susceptible de tener piezas móviles las tendrá, y además se moverán. Los aeropuertos tendrán su propio tráfico aéreo, sus vehículos moviéndose de un lado a otro, cargando y descargando. Los radares se mueven, en busca de una potencial amenaza. Barcos, bu-









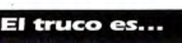
Probaremos lo que se siente al volar con un Apache o un Havoc en medio de tormentas de nieve, lluvias torrenciales o simples chaparrones

ques anfibios, todo esta perfectamente recreado y funcionando.

Pero, además de esto, también podremos "disfrutar" de un tiempo cambiante, según la época del año y varios parámetros más. Comprobaremos lo que se siente al volar en un Apache o un Havoc en medio de tormentas de nieve, lluvias torrenciales o simples chaparrones. Todo esto hará que nuestro vuelo sea más complicado y más real que nunca. Aquellos bonitos días soleados han pasado para siempre a la historia. Saquen abrigo y paraguas, así pues, porque amenaza tormenta.

Empire se ha superado por completo con este magnífico simulador. Y no sólo por el hecho de poder volar en el mismo simulador con los dos mejores helicópteros de combate del mundo, sino también por el cuidado diseño del simulador, la perfecta recreación de ambas máquinas y del entorno en el que éstas se moverán, tanto a nivel gráfico como a nivel de comportamiento.

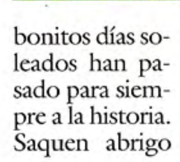
A partir de ahora las cosas ya no serán lo mismo en el mundo de los simuladores de vuelo de helicópteros, y los programas venideros tendrán el listón muy alto. Va a ser difícil –aunque no imposible– el superar este Apache-Havoc de Empire. Esperemos que sus próximas producciones sean igual de buenas o mejores que este estupendo simulador de vuelo.



El truco es...

Lo de uno no vale en el otro. Asegúrate de mirarte los manuales de los dos helicópteros antes de intentar nada.









Calificación

Apache-Havoc

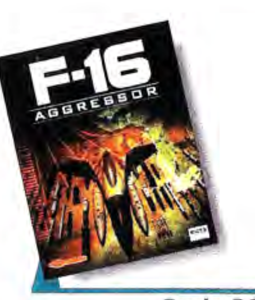
Pros: La posibilidad de jugar con ambos helicópteros y poder ver sus diferencias en las mismas situaciones es fascinante. Lo real del entorno en el que volamos.

Contras: La cantidad de teclas y combinaciones para hacerse con los helicópteros es impresionante. El engine gráfico tiene algunos fallos.

El tigre del desierto

F-16 Aggressor

De nuevo, y uniéndose al ya muy extenso grupo de simuladores del F-16, aparece F-16 Aggressor. ¿Quién hubiera pensado que un avión veterano como el F-16, fuese a dar tanta guerra y tanto juego? Aunque no es de extrañar, cuando la U.S.A.F. lo utiliza para todo; es lo que se dice un caza polivalente. Un chico para todo, pero un chico para todo que sabe hacer su trabajo.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 50Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: G.S.I.
Distribuidor: Virgin

A diferencia de lo que suele suceder en el resto de los simuladores, en los que el premio a la labor bien hecha es, quizá, que te den alguna medalla o –después de dar mucho la matraca– te asciendan, no ocurre lo mismo en el F-16 Aggressor, en el que la recompensa es dinero, un buen montón de "pasta gansa". Ya iba siendo hora de jugarse el pellejo por algo mucho más suculento que una medalla o un ascenso.

Sí, esta vez, tomamos el papel de un mercenario. Pero no un mercenario cualquiera, sino un piloto fuera de serie que se vende al mejor postor. Todas las campañas que podremos volar se localizan en Africa, desde Marruecos a Etiopía, pasando por Madagascar y Rift Valley. En total 40 misiones en las que lucharemos contra los rebeldes antigubernamerntales, en apoyo aéreo y terrestre, escolta, reconocimiento, etc... Eso sí, en nuestro F-16 y con todo el amplio armamento que tiene a nuestra entera disposición.

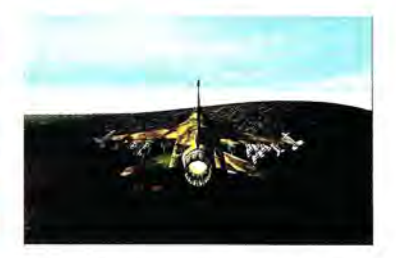
Podremos volar las consabidas misiones de entrenamiento, en las que se nos enseñará a manejar el avión y los diversos sistemas de que dispone, y también disponemos de la opción de vuelo y rápido y la de multijugador.

¿Uno más?

Aunque no seamos un oficial de un ejercito sino un mercenario, no varía nada en cuanto al desarrollo del juego y a la recreación del simulador. Tenemos en nuestras manos otro simulador de F-16, aunque en esta ocasión hay algo nuevo, algo que en el resto de los simuladores sobre este avión no se había tenido en cuenta.

Exteriormente, el F-16 Aggressor, es un buen juego. Gráficos altamente detallados, tanto del avión como de lo que nos rodea. Cada misil, cada bomba, es fiel a la realidad, la misma forma, el mismo color dependiendo de cada variante del arma, etc.. Nuestro avión es una fiel copia del real. Se han contemplados todos los detalles, desde algo tan insignificante como las insignias, pasando por la disposición del armamento en el avión, el movimiento de alerones, flaps, el subir y bajar del tren de aterrizaje, perfectamente coordinado con la apertura/cierre de las trampillas. En algunos simuladores hemos podido ver como eran atravesadas o directamente ni se abrían.

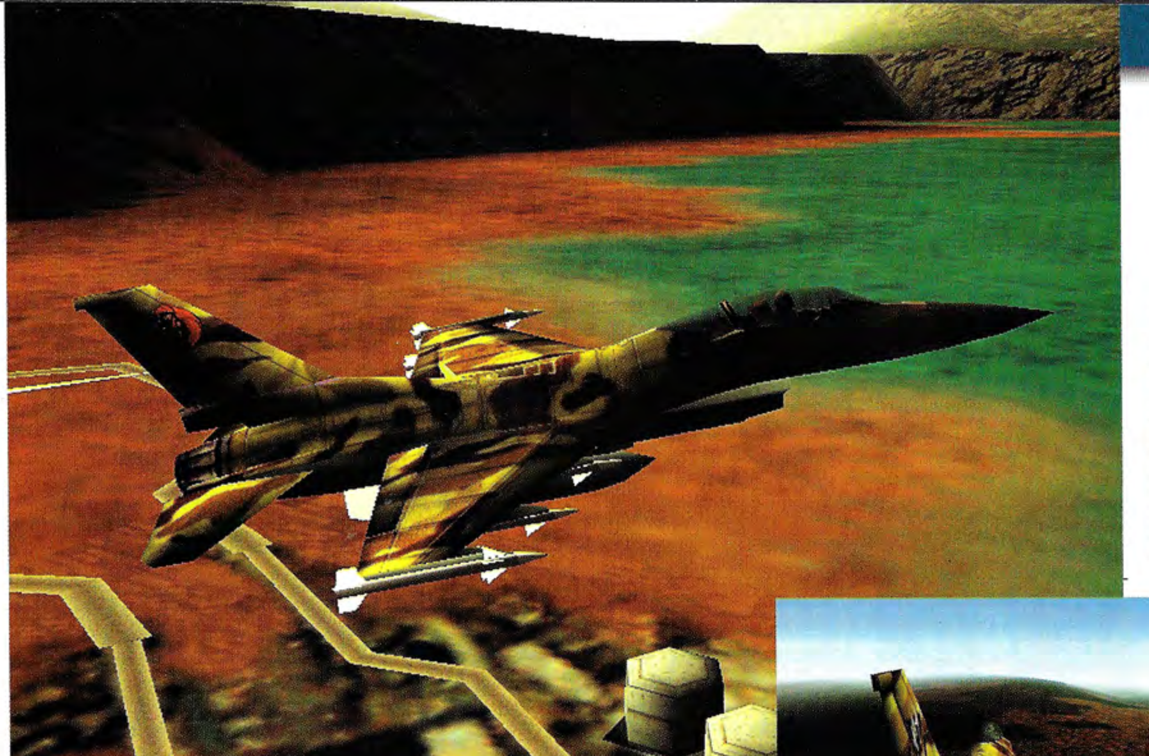




El terreno sobre el que volamos es una estupenda reproducción, haciéndonos creer que realmente sobrevolamos diversas partes de Africa. El efecto óptico generado por la posición del sol; los cambios de sombras que se producen dependiendo de por donde venga la luz... todo está muy cuidado. Un efecto muy conseguido es el del túnel. Este se produce cuando metemos al avión en una maniobra con un alto número de G. El piloto, debido a la fuerza de la gravedad, irá perdiendo la visibilidad hasta verlo todo negro. En esta ocasión podremos ver como se va difuminando la zona periférica de la pantalla hasta que toda se vuelve completamente negra, recuperando la "consciencia" unos segundos más tarde, instantes que en un combate aéreo pueden ser fatales. También podremos ver el efecto contrario, llamado "Redout", en el que toda la sangre se nos sube a la cabeza.

Y ya metidos de lleno en las partes simuladas del avión que no podemos ver, la estrella es, sin duda, el sistema de vuelo "Fly-By-Wire" del F-16. Un avión normal utiliza un sistema hidraúlico que conecta directamente la palanca de mando con las superficies de control. El sistema "Fly-By-Wire" del F-16 conecta la palanca de mando a través de un sistema electrónico, mas o menos como si fuese el joystick del ordenador. Este sistema hace al F-16 altamente maniobrable, quitándole al piloto la necesidad de hacer grandes esfuerzos ya que al no tener conexión directa con las superficies de control, la presión externa ejercida sobre éstas no afectarán al piloto. El único defecto de este sistema es que cuando falla el avión se vuelve ingobernable, por lo que más nos vale saltar cuanto antes.

Además de la recreación del sistema "Fly-By-Wire", se ha reproducido más fielmente que nunca el modelo de vuelo. Lo único que no se ha incluido han

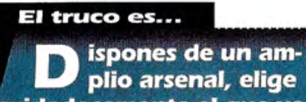


No somos un mercenario cualquiera, sino un piloto fuera de serie que se vende al mejor postor





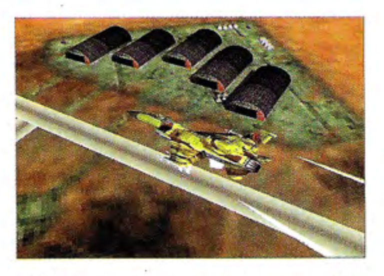




El truco es...

Dispones de un amplio arsenal, elige cuidadosamente el que vas a utilizar pues de ello depende el éxito de la misión.







sido partes que son secreto militar, pero el resto es fiel al original. Así que podremos decir que hemos volado en un F-16 real, o casi...

Resumiendo, un simulador más sobre el F-16, aunque eso sí, recreando cosas que ningún otro juego había incluido antes o a un nivel de detalle no conseguido previamente. Lo de ser mercenario en vez de ser el típico piloto de fuerza aérea y que el objetivo final sea el dinero, le da



un toque de singularidad. Aunque esto puede ser también un problema ya que ahora cada avión nos cuesta dinero, mientras que antes cuando lo destrozábamos lo pagaba el contribuyente. Una de cal y una de arena.

Calificación

F-16 Aggressor



Pros: Unos buenos gráficos se unen a una buena recreación de las características del F-16
Contras: 40 misiones no son muchas, aunque algunas sean realmente difíciles.

Con denominación de origen

F/A 18 Korea Edición especial FF.AA. Españolas

Basándose en el F-18 Korea de Empire, Dinamic Multimedia ha sacado la versión específica de las Fuerzas Aéreas Españolas.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, Windows 95/98, 50Mb de disco duro libres, CD-ROM 2x, SVGA 1Mb, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De1a 4
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

Hace un año tuvimos en nuestras páginas la versión anterior de este mismo simulador. En aquella ocasión pudimos disfrutar de un buen programa que, aunque no disponía de gráficos de última generación y con alguna que otra carencia, nos hacía disfrutar del placer de volar un F-18.

Empire ha querido corregir las carencias de la anterior versión. Los gráficos siguen siendo igual de buenos que antes, pero esta vez se le han añadido mapas de texturas que le dan ese toque de realismo que le faltaba. En los aviones, además de los diferentes distintivos característicos de cada uno, tienen ese aspecto sucio producido por el uso. Si bien se ha conseguido una mejora patente, ésta podría haber sido mayor. Las texturas del terreno son buenas, pero no hay un paso intermedio entre ellas, como ocurre en otros simuladores. Pasamos de tierra firme a agua sin un mapa de texturas que simule la orilla. Son detalles nímios, pero que visto lo visto, son necesarios para hacernos sentir esa realidad que intenta simular.

Además de esto, Empire nos ha dado la posibilidad de cambiar de zona de combate. En esta ocasión, la acción se desarrolla en Corea, un conflicto que lleva coleando desde los años 50. Las misiones de entrenamiento las volaremos en Hawaii como ocurría en la versión anterior. Y además de esto, se ha incluido un editor de misiones, con lo cual podremos crear nuestras propias misiones y aumentar el tiempo de diversión que, sin duda nos proporcionará este simulador.



A la española

Además de esta mejoras realizadas por Empire, Dinamic ha introducido las suyas propias. El juego se ha traducido al castellano, tanto los textos del todo el juego, como las conversaciones, tanto de los pilotos como las del instructor. Además, gracias a un programa llamado "Camo Comander", podremos volar nuestro F-18 con los distintivos de tres grupos españoles, el 21, el 15 y el 21, además de otros muchos de otros países.

Las mejoras llevadas a cabo por Empire son patentes y bien recibidas, y si no fuese por ellas y las modificaciones acometidas por Dinamic, deberíamos haber considerado a este simulador una actualización del anterior en vez de un juego nuevo.

El truco es...

Ahora todo está en español, así que no tienes excusa para no enterarte de cómo funcionan todos los sistemas del F-18.











Calificación

F/A 18 Korea Edición especial FF.AA. Españolas

Pros: La mejora gráfica le da ese toque de realismo que le faltaba. El poder volar un F-18 español es algo que merece la pena probar. El manual es una "pasada".
Contras: Aunque se ha mejorado gráficamente, todavía no llega a la calidad que se puede obtener hoy en día. Obviamente se debería haber rehecho el juego entero, porque ya puestos a mejorar las cosas, ¿porqué no ir a por todas?

PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75



ARCADE Y ACCIÓN



ABE'S EXODUS

Vuelve el más intrépido Mudokkon para salvar a sus semejantes en un increíble entorno gráfico y sonoro.

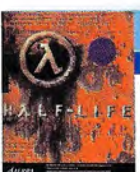
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



SIN

¿Bioquímica mezclada con un arsenal? Ármate antes de recorrer los lujosos niveles de este detallado Arcade 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



HALF LIFE

Acción en primera persona en donde hay que pensar, disparar y correr más rápido que nadie. Entorno visual genial.

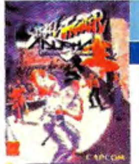
P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



UNREAL

Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



STREET FIGHTER ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte a tí mismo.

P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.750**



TOMB RAIDER

La única la original e inimitable Lara Croft ahora a un precio irrepetible para saber quien lleva los pantalones .

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**



TOMB RAIDER II

La segunda parte que consolida el mito con mejoras gráficas y más niveles, ahora a un precio que no puedes dejar pasar

P.V.P. 5.995**PRECIO OPEN 5.495**



GROUND ZERO

La destrucción absoluta sigue siendo la norma a seguir para triunfar en esta ampliación de Quake II. Sigue disfrutando.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



URBAN ASSAULT

Desde tu Centro de Operaciones deberás evitar el Apocalipsis y dirigir escuadrones que paren a los alienígenas.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.495**



KLINGON HONOR GUARD

Los Trekkies están de enhorabuena. Trepidantes escenas protagonizando diversos personajes de la série en 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



THE RECKONING

El primer disco de ampliación de Quake II con 18 nuevos niveles que exigirán el máximo de tí. Usa la cabeza.

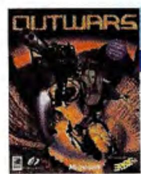
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



EL QUINTO ELEMENTO

Basado en la película futurista de Luc Besson, podrás manejar a los dos protagonistas y plantar cara al mal.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.995**



OUTWARS

Evita una muerte segura dando rienda suelta a tus instintos. Intuye los movimientos del enemigo y no pares. Reza...

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



MORTAL KOMBAT 4

La fantasía y la imaginación son dos armas muy valiosas para este juego de lucha oriental de lujosos movimientos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



TRESPASSER

Los fantásticos dinosaurios dejan de serlo cuando compartes su territorio: tú o ellos. La elección es tuya...

P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.750**



HERETIC II

Segunda entrega dê este Arcade 3D que se sale de la norma. Podrás hacer magia y conjuros además de tus armas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



THIEF

Genial ambientación Medieval en este juego que te hará sentir la humedad de las paredes de los castillos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



VIRUS 2000

Herencia del juego homónimo de los 80. Evita la propagación de un virus pensando y con algún arma. 6 mundos.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.995**



DUKE NUKEM 3D

Uno de los padres de los juegos de acción en primera persona vuelve para darnos una clases magistrales.

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**



O.D.T.

Acción en 3ª persona para un arcade innovador en donde podrás escoger entre la habilidades de 3 personajes.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



PIDE TUS JUEGOS AHORA, TELF. 93 457 82 75

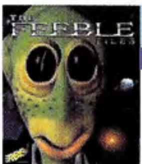
AVENTURA Y ROL



THE X FILES

Película interactiva que te sumerge en los misteriosos casos de la pareja de detectives más famosa. 7 CD's.

P.V.P. 8.990 **PRECIO OPEN 8.750**



THE FEEBLE FILES

Deberías ser el responsable de liderar una rebelión que recuperara la libertad de tus congeneres. ¿Podrás?

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.495**



REAH

Escapar del mundo alternativo en que estás será una difícil misión. Entra en los enigmas de esta ciudad fabulosa.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**



RING

Esta aventura 3D es especial po su argumento, su entorno visual su música Wagneriana. Una joya...

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.995**



SANITARIUM

Aventura no apta para cardíacos ni aprensivos, descubre los trasfondos de un psiquiátrico y juzga por tí mismo.

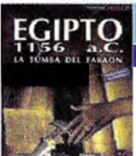
P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



DUELO DE HECHICEROS

Todos los ingredientes de los juegos de Rol en este juego. Si desde Diablo nada te ha apetecido, prueba con este.

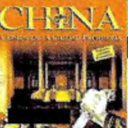
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



EGIPTO

La recreación del fantástico y magnífico mundo egipcio toma su máxima expresión. Adéntrate en el misterio de su mundo.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



CHINA

El inexpugnable mundo que se esconde dentro de la gran muralla está ahora más cerca de tí gracias a este juego.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



HEXPLORE

Muévete a tua anchas por un mundo medieval donde el mal está ganando la partida. Usa personajes con poderes.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**

ESTRATEGIA



RAILROAD TYCOON II

Secuela de las mejores sagas de juegos de Estrategia, recrea con todo detalle el mundo ferroviario. Gráficos fabulosos.

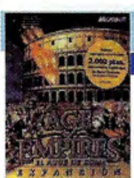
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cada una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

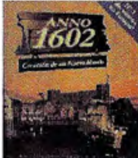
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.450**



RISE OF ROME

Disco de expansión de Age of Empires. Encontrarás nuevos retos, nuevas civilizaciones, nuevas unidades.

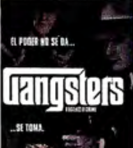
P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.495**



ANNO 1602

Lánzate a la conquista de nuevos mundos y retos desconocidos. Pasa a la historia como descubridor.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



GANGSTERS

Dinero negro, sobornos, contrabando...Todo lo que forma parte del mundo de la mafia debe estar bajo tu control.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



DARK REIGN

Tienes a tu disposición todo tipo de armamento tecnológicamente avanzado para triunfar. Ahora a un precio único.

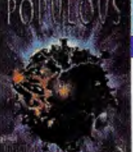
P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.995**



DUNE 2000

Nueva entrega del juego basado en la película. Todo mejora en esta entrega del juego histórico.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



POPULOUS: EL PRINCIPIO

Ser Dios puede ser muy divertido...o no, Serás el primer y único responsable de todo lo que ocurra después.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



REBELLION STAR WARS

Tú mismo podrás escoger tu bando en esta mezcla de estrategia y simulación con batallas propias de Stars Wars.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**

O VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)



DEPORTES

PC FUTBOL 7
Entrega anual de la mejor recreación del mundo del fútbol. Todos los números de la liga para que te hagas el equipo.

P.V.P. 2.995 PRECIO OPEN 2.995

TIGER WOODS '99


Conviértete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

LA LIGA 98-99


El hermano pequeño de Fifa 99 nos ha salido entrenador. Gran base de datos de primera y segunda división.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

NBA'99


Estás en disposición de jugar contra los mejores jugadores del planeta mientras empieza la NBA. Móntatelo.

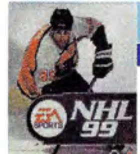
P.V.P. 5.990 PRECIO OPEN 5.750

SNOW WAVE
AVALANCHE



Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fin surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

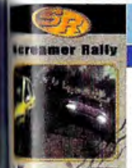
P.V.P. 2.995 PRECIO OPEN 2.990

NHL '99


Aunque no conozcas bien el Hockey sobre hielo, su rapidez y fluidez te engancharán.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

SIMULADORES

SCREAMER RALLY


No, no nos hemos equivocado de precio. Ahora podrás gozar de este fantástico simulador y su jugabilidad.

P.V.P. 1.995 PRECIO OPEN 1.995

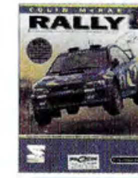
F1 RACING
SIMULATION



Padre de Monaco Grand Prix, es un punto de referencia para todo juego de coches que se precie.

P.V.P. 4.995 PRECIO OPEN 4.750

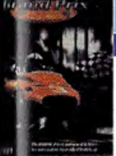
COLIN McRAE
RALLY



12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495

GRAND PRIX
LEGENDS



Cómo crees que era la velocidad hace 30 años? Potentes bólidos difíciles de controlar en circuitos dificilísimos

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750

MONACO
GRAND PRIX



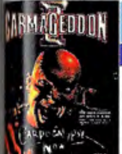
El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 5.995

MOTOR HEAD


Una alta jugabilidad, una sofisticada I.A. que hace a los oponentes duros de verdad. Su suavidad de control destaca.

A CONSULTAR

CARMAGEDDON II


Escandalízate con la segunda parte del juego más salvaje. Nuevos escenarios y vehículos.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750

COMBAT FLIGHT
SIMULATOR



Aviones de la segunda guerra mundial estarán a tu alcance en una nueva y novedosa versión de FS.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750

NEED FOR SPEED III


Uno de los mejores simuladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 6.750

JANE'S F-15


Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750

M1 TANK
PLATOON 2



Los tanques son unas máquinas más que curiosas. Si quieres saber cómo funcionan, ponte a los mandos.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750

LONGBOW 2


Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da gran realismo.

P.V.P. 7.900 PRECIO OPEN 7.750



LA FORMA MÁS ECONÓMICA DE COMPRAR LO

LOTE REPLICANTE

BLADE RUNNER + ONE MUST FALL + + MÁS DE 1000 JUEGOS



Adéntrate en el Siglo XXI de la mano de una genial aventura basada en la mítica película de Ridley Scott. 4 CD's repletos de intrigas, hasta 10 finales diferentes e impresionantes gráficos todo a un precio excepcional, si se tiene en cuenta que va acompañado de dos productos excepcionales en su género. Realmente son las rebajas de Febrero.

P.V.P. 10.000
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE MAYA

BROKEN SWORD II + MÁS DE 1000 JUEGOS + ESTRATEGIA II

Te verás envuelto en conspiraciones, sobornos y hechizos encarnando a George o Nico, protagonistas de esta intriga que empieza en CentroAmérica y te llevarápor todo el mundo. Además dos selecciones impresionantes para que nunca pares de jugar. Todo a un precio inigualable. Anímate y no te arrepentirás.

P.V.P. 12.500
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia



LOTE PIRATA

MONKEY ISLAND SAGA + PC GOL + ESTRATEGIA



Junta todo tu ingenio para resolver estas tres memorables aventuras llenas de piratas, maldiciones y humor. Deberás afilar tu inteligencia y tu sable para llegar vivo al final. Este lote es la mar de variado, si además de la aventura te gustan el deporte y la estrategia, aquí tienes PC Gol y Estrategia.

P.V.P. 14.990
PRECIO OFERTA
5.995
Open Multimedia

LOTE S.P.Q.R.

AGE OF EMPIRES + ONE MUST FALL + ESTRATEGIA

Procura la continuidad y prosperidad de tu pueblo. Alcanza la gloria y pasa a la historia como estratega militar. Repesca este histórico juego que tendrá una secuela pasado este año. Como te gusta la estrategia disfruta además de la selección de juegos de Estrategia por excelencia, y ademá One Must Fall.

P.V.P. 14.000
PRECIO OFERTA
4.995
Open Multimedia



LOTE PERDIDO

ATLANTIS + MÁS DE 1000 JUEGOS + CHESS



Sumérgete en la mítica ciudad para descubrir secretos casi olvidados. A través de un impresionante entorno visual deberás asegurar el futuro de la Atlántida y reescribir su historia. Para ello, deberás ser muy inteligente, por eso completamos el lote con Chess, un simulador de ajedrez. En tu ocio, entreténte con Más de 1000 juegos.

P.V.P. 8.900
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE METRÓPOLIS

SIM CITY 3000 + ESTRATEGIA + ESTRATEGIA II

Convierte la pradera más apacible en una productiva ciudad: comercios, fábricas, carreteras, parques... Como alcalde ideal deberás mantener el equilibrio vital en toda la ciudad. Este lote se completa con las dos antologías de Estrategia. Demasiados juegos... ¿te faltará tiempo para jugarlos todos?

P.V.P. 14.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia





LOTE EMPERADOR

CAESAR 2 + MAS DE 1000 JUEGOS + ESTRATEGIA



Conviértete en el emperador más poderoso de la historia, amplia tus horizontes y mantén la paz en tus dominios. Demuestra tus dotes de estratega en la Roma Imperial. Para completar el lote, dos colecciones de juegos divertidísimas: Estrategia y Más de 1000 juegos... ¡Te vas a *jartá*!

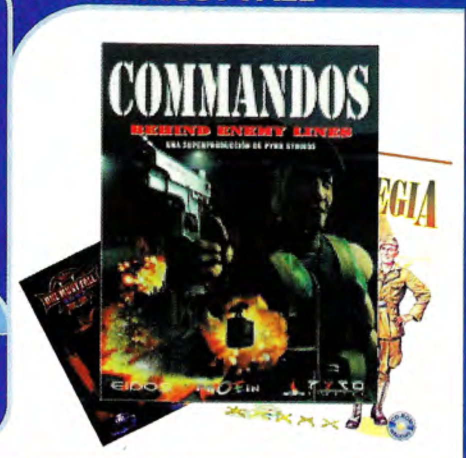
P.V.P. 10.500
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE EMBOSCADA

COMMANDOS + ESTRATEGIA II + ONE MUST FALL

Deberás conducir con mano firme y decisión a tus hombres para evitar el triunfo de las tropas alemanas de Hitler. Unos gráficos impresionantes, una enorme jugabilidad y un diseño original crean adicción al mejor juego español de la historia. Además One Must Fall y Estrategia II convierten al lote en una oferta única.

P.V.P. 16.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia



LOTE ZOOM

MDK + ONE MUST FALL + MÁS DE 1000 JUEGOS



Eres el reponsable de parar una terrible invasión alienígena que está agotando los recursos energéticos del planeta. A tu alcance, una de las mejores armas jamás creadas. Además, One Must Fall, acción y luchas trepidantes y Más de 1000 juegos, la mejor colección de juegos variados para Windows.

P.V.P. 8.995
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE CÓMICO

EL SULFATO ATÓMICO + TOON WORKS + DINOSAURIOS

Entra en el más que particular mundo de Mortadelo y Filemón de la mano de su creador Ibáñez. Deberás resolver uno de los más complicados y divertidos casos jamás vistos en la T.I.A. Además, disfrutarás dibujando con Toon Works y con la fastuosa colección de Dinosaurios.

P.V.P. 10.000
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia



LOTE CAMPEÓN

FIFA '99 + PC GOL + MÁS DE 1000 JUEGOS



El mejor simulador de fútbol llega de nuevo para hacernos disfrutar con la más alta jugabilidad y los mejores gráficos jamás vistos en su categoría. Completa y actualizada base de datos... ¡Y más deporte rey!, PC Gol te divertirá con su fútbol sencillo y adictivo. Completan el lote Más de 1000 juegos, ¿te parecen pocos?

P.V.P. 19.500
PRECIO OFERTA
5.995
Open Multimedia

LOTE TROMPO

SCREAMER RALLY + ONE MUST FALL + PC GOL

Viaja por todo el mundo y experimenta la sensación auténtica de conducir por los tramos más difíciles con los coches más potentes. Necesitarás un alto nivel de pilotaje para triunfar. Cuando te canses del asfalto, échale un par de puñetazos a los malos en One Must Fall o unas pataditas al balón en PC Gol... ¡eres un machito!

P.V.P. 8.500
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia



Especial Top Secret

CAESAR III Misión posible

Puesto que es casi imposible debido al propio juego hacer un guía exacta de Caesar III, hemos querido recopilar al menos una serie de consejos generales para ayudarte a llegar a Roma.

Roma sí se construyó en un día, al menos es posible hacerlo con Caesar III. Lo que sigue son una serie de pistas genéricas a tener en cuenta a la hora de planificar el diseño de una ciudad, para no pillarse los dedos a la hora de cumplir los exigentes requisitos del César. Es mucho mejor activar la pausa al principio de cualquier misión y tratar de visualizar cómo será la ciudad en función de esos requisitos, que ponerse a construir alocadamente y lamentarlo después.

En muchas ocasiones, uno de los requisitos es tener viviendas de alto nivel, villas. Suelen requerir más espacio que las casas normales, y necesitan comida extra y objetos de lujo. Por tanto, al planificar un barrio rico hay que pensar también en cómo se van a entregar tan preciados bienes a los afortunados residentes. Es necesario tener en cuenta que el mejorar una casa a villa puede crear una escasez de trabajadores, lo que provocaría una escasez general de alimentos y bienes de consumo. Si el vecindario que se va a mejorar es una importante fuente de trabajadores para la industria, puedes acabar en bancarrota. Puesto que ningún vecindario alcanzará el estado de villa hasta avanzado el juego, es vital planificarlo con antelación y crear las condiciones adecuadas de antemano, para que cuando llegue el momento no ocurra ningún desastre.



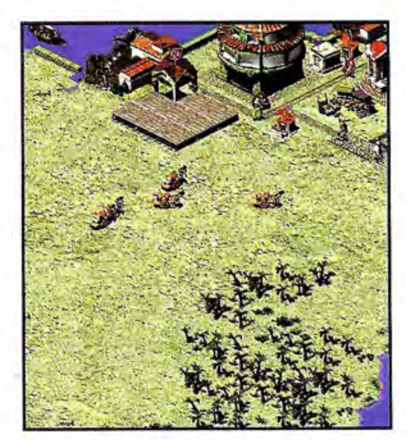
En esta incipiente ciudad, el granero (izquierda) y el muelle (arriba en el centro), están preparados para el comercio en el futuro.

El suministro

Para mantener el equilibrio en la ciudad también debe haber ciudadanos de clase baja que proporcionen trabajadores a la industria y las granjas. Clase baja significa que carecen de ciertas comodidades, pero no implica ineficacia. En la misma línea de planificación hay que mirar bien dónde se ubican las fortificaciones militares, los mercados y muelles, pensando en estos últimos casos en el futuro comercio con otras ciudades y la facilidad de acceso.

Debes asegurarte además que la infraestructura de la ciudad (médicos, escuelas, graneros, mercados y demás) sea capaz de satisfacer la demanda de las zonas de población densa. A veces esto resulta fácil (un ingeniero puede mantener igualmente una tienda que un coliseo), y otras no tanto. Por ejemplo, si al principio de una misión sabes que tendrás que importar determinados tipos de comida para alimentar viviendas de clase alta, tendrás que dejar sitio para un almacén cerca de tu granero principal de la zona. Es más, parece que los compradores de los mercados no reajustan sus rutas de compra a menos que su fuente principal de suministro sea destruida. Por eso si rehaces tu suministro de alimentos a mitad de juego, los mercaderes pueden seguir efectuando las rutas inútiles a pesar de que por su culpa se muera todo el mundo de hambre.

Si tu ciudad es atractiva para los inmigrantes, un vecindario nuevo puede mejorar rápidamente si todas las piezas del complejo puzzle de Caesar III están en su sitio. Quizá puedas construir viviendas de clase media al principio del juego para mejorarlas en el momento adecuado.



Gracias a estar construida en una península, esta ciudad es barata y fácil de defender.

Vecindarios

Como habrás observado hemos utilizado el término vecindario en repetidas ocasiones, y es que planificar la ciudad pensando en vecindarios es lo más eficaz. La unidad funcional básica de la ciudad debe ser el vecindario, consistente en una zona atractiva con viviendas y las estructuras necesarias para

satisfacer todas las necesidades de sus habitantes, de forma que éstos tengan que efectuar los desplazamientos mínimos. Aunque en Caesar III no hay problemas de tráfico, la gente no suele ir muy lejos para conseguir lo que quiere, y no se puede confiar en ellos para que vayan solitos donde deben.

Cada zona de la ciudad necesita viviendas para tener los trabajadores imprescindibles, y para ello hace falta comida, diversión, religión y muchos otros servicios (pero por ese orden). Antes de hacer nada es buena idea decidir qué clase de vecindario se quiere. Si sólo hace falta una población que trabaje en condiciones, la clase media es la perfecta, ya que trabaja y paga impuestos sin pedir demasiado a cambio. Los vecindarios de trabajadores exigirán casi todas las estructuras de servicios, pero pocas comodidades (como muebles, vino...). Si andas escaso de espacio o simplemente quieres una guarnición alejada del centro, puedes construir un campamento barato con sólo un prefecto y un ingeniero.

Este vecindario puede crecer un poco más, pero no deberías permitir que avance hasta el punto de que no pueda suministrar trabajadores a las industrias cercanas.



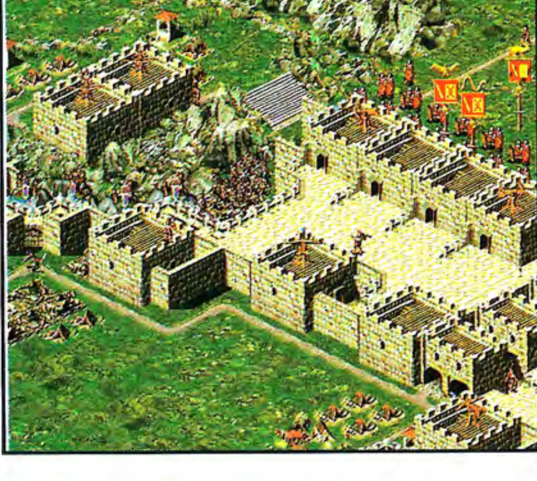
La disposición de esta ciudad que empieza, muestra cómo dejar espacio dentro de la "I" para estructuras de servicios que se construirán más tarde.

Todos los caminos...

Otro de los aspectos que hay que cuidar son las calles o carreteras, ya que no se puede confiar en la gente a la hora de desplazarse. La clave es recordar que cada individuo que sale de un edificio para proporcionar un servicio, elegirá aleatoriamente por dónde sale (si hay varios puntos con camino transitable) y empezará a andar en esa dirección hasta llegar a la primera intersección, donde de nuevo tomará una decisión aleatoria. Por eso, si hay muchas intersecciones múltiples (con cuatro direcciones), la ciudad puede volverse ineficaz rápidamente, ya que muchos de estos individuos deambularán sin provecho. Hay que conectar todos los puntos necesarios con el número mínimo de intersecciones.

A este fin suelen ser útiles los callejones sin salida con una prefectura para prevenir incendios (por ejemplo), creados justo al final de una zona residencial o comercial. Esto obliga a los prefectos a pasar dos veces por los puntos clave (a la ida y a la vuelta a su estructura). El mismo principio se puede aplicar a ingenieros y recaudadores de impuestos. De igual forma, una zona residencial se puede comunicar con una zona de granjas con un único camino. Recuerda sin embargo que muros y torres han de estar conectados con los barracones para que se les asigne una guarnición (los fuertes no necesitan carreteras).

Bajo ninguna circunstancia debes conectar la ciudad con el camino a Roma (sí, ese que suele dividir el mapa en dos) hasta que tengas que hacerlo imperativamente. Si lo haces, la gente empezará a recorrerlo arriba y abajo creando ineficacia. Una de las configuraciones más útiles para un vecindario es que tenga forma de I, con las viviendas como columna central de la que salen ramificaciones sin salida donde se encuentran los diferentes servicios, permitiendo además el futuro crecimiento residencial. Si tienes dinero rellena los huecos sobrantes con jardines y similares, pues aumentan lo deseable que es





Estas fortificaciones romanas han sido diseñadas para que los atacantes cartagineses queden atrapados en un fuego cruzado (arriba) cuando intentan abrir una brecha en el muro. De los supervivientes se pueden ocupar las legiones que esperan tras el muro (abajo).

el vecindario y además, cuando las casas mejoran, los aplastan ocupando el espacio, mientras que con estatuas, carreteras y demás no ocurre así.

Por último, y dentro del apartado de construcción, recuerda que los mercados han de estar cerca de los almacenes. A veces será bueno rechazar algunos bienes para obligar a los comerciantes a buscar otra ruta, lo que evidencia la importancia de la adecuada gestión de los almacenes.

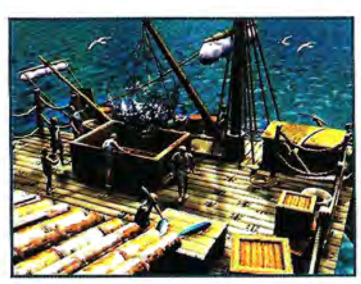
Las batallas

Aunque el combate no es un elemento central del juego, ahí está, y exige una combinación de fortificaciones y legiones para conseguir la victoria. Los muros anchos y las torres tendrán guarniciones siempre que haya unos barracones operativos en la ciudad y cada torre esté conectada a la ciudad por un camino.

Los muros son muy importantes, ya que permiten que las legiones respondan a un ataque antes de que el enemigo entre en la ciudad (evidentemente siempre que hayas construido dentro de los muros). Además, los guardias armados con jabalinas y las ballestas pueden mantener ocupado al agresor mientras la tropa se organiza. Normalmente es mejor defenderse desde los muros o desde detrás de ellos con proyectiles que en campo abierto, dada la tendencia a deambular y desorganizarse que tienen las tropas. El enemigo tiende a abrir una única brecha en los muros gruesos, lo que te permitirá atacar con una superioridad numérica a medida que emerge de la brecha.

En campo abierto aprovecha la ventaja de esperar al enemigo en lugar de ir a por él, dando así tiempo suficiente a tus tropas para colocarse en formación. La excepción a esto es la caballería, que se debe lanzar sin pensarlo dos veces sobre los arqueros enemigos o el flanco enemigo una vez que el frente está luchando.

El comercio marítimo es vital para el crecimiento de la ciudad. Sin embargo debes recordar mantener los muelles lejos de las zonas residenciales.





Recursos rápidos

Si estás desesperado (un ejército aparece antes de que hayas podido terminar de construir tus defensas), construye un muro corto con muchas torres cerca de tu zona residencial más expuesta, conéctala con carreteras y lleva a todas las tropas que puedas delante del muro. Cuando el enemigo se acerque a la ciudad, ya deberías tener algunas ballestas para cubrir a la tropa. Suponiendo que haya algún tipo de defensa en el camino del atacante, el invasor irá siempre derecho hacia los defensores antes de adentrarse en la ciudad. Esto no funcionará con una horda de elefantes, pero puede resultar muy útil en un ataque poco importante.

Nunca ataques a los nativos de una zona. Construye misiones y asegúrate de que se mantienen en buen estado. A medida que tu población crezca y se construyan nuevas casas, debes ampliar el número de misiones para que la paz siga siéndolo.



Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 3 JUEGOS "WOODEN SHIPS & IRON MEN"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD........40



El juego

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

Este mes Computer Gaming World te regala la primera aventura de Gabriel Knight, punto de partida de una trilogía que seguramente se vea completa a finales de este año. El primer caso de este escritor le llevará a enfrentarse a la magia vudú, y también a descubrir parte de sus orígenes. Aunque las voces están en inglés, los textos y subtítulos están en castellano.

REQUISITOS MÍNIMOS: 386 DX33 MHz, 4 MB RAM, Disco Duro, MS-DOS 6.0, Windows 3.1 ó superior, SVGA 256 colores, tarjeta de sonido, CD-ROM 2x, ratón.

INSTALACION: Si tienes una versión de Windows anterior a Windows 95, debes instalar el juego desde MS-DOS (cambia a la unidad de CD-ROM –"D:", por ejemplo–, teclea INSTALL, pulsa ENTER y sigue las instrucciones de pantalla). Para ejecutarlo, cambia a la unidad de disco duro donde hayas instalado Gabriel Knight y, desde el directorio raiz ("C:\" por ejemplo), teclear CD SIERRA, pulsa ENTER y después GKCD y ENTER de nuevo.
Desde Windows 95/98 abre la unidad de CD-ROM y pulsa dos veces sobre el archivo INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla. Para ejecutar el juego, abre Mi PC, el disco duro donde lo hayas instalado, la carpeta SIERRA (si es que has escogido el directorio de instalación por defecto), y la carpeta GKCD. Pulsa dos veces sobre el archivo SIERRA.

CONTROLES: Deberás utilizar el ratón para todo. Los iconos del menú tienen las siguientes funciones:
BOTA: para moverte
MÁSCARA: para examinar objetos y personajes
INTERROGACIÓN: para interrogar a alguien
EXCLAMACIÓN: para hablar con alguien
MANO ABIERTA: coger
PUERTA: abrir/cerrar
ENGRANAJES: usar objetos de la pantalla
MANO SEÑALANDO: mover objetos de la pantalla (empujando o tirando)
MOCHILA: inventario
GRABADORA: acceso al archivo de conversaciones

Los dos iconos de la derecha sirven para obtener ayuda sobre los demás iconos y acceder al panel de control, desde el que podrás guardar y recuperar partidas y configurar el juego.

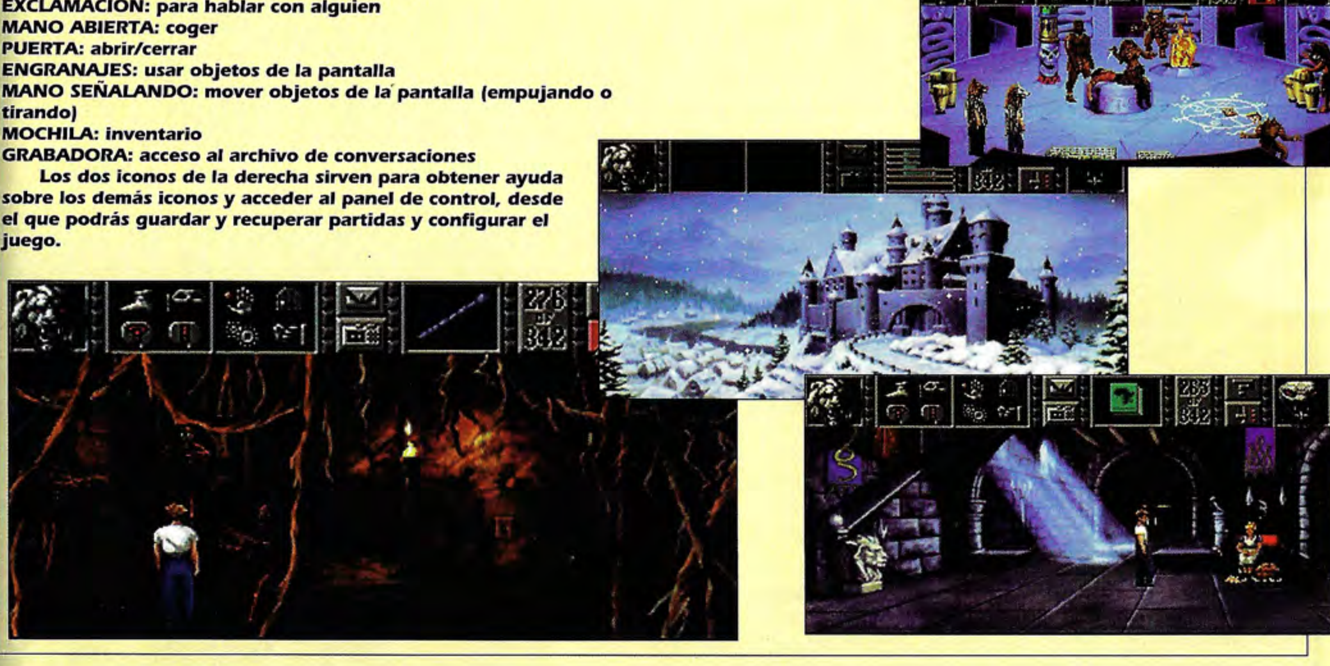
PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono. La guía de juego de Gabriel Knight está incluida en los Top Secret Interactivos de este mes.

SERVICIO TÉCNICO:
GABRIEL KNIGHT es un juego de MS-DOS, pero debería funcionar sin problemas desde Windows 95/98. En cualquier versión anterior, es necesario salir de Windows para instarlo y jugar.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:
1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves, y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.





DEMOS JUGABLES

En la ficha de la demo encontrarás en el apartado CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, y en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla.

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA con 2 MB, disco duro, tarjeta de sonido 16 bit, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Direct X, Intel Indeo
CARPETA: KQ8
INSTALACIÓN: AUTORUN.EXE
Durante la instalación sigue las instrucciones de pantalla. Al terminar se habrá creado un grupo de programas Sierra con acceso a la demo. Si no se instalan por defecto los controladores de Intel Indeo, hazlo manualmente desde la carpeta UTIL/INDEO. En el menú principal del juego, puedes seleccionar OPTIONS/KEYBOARD para ver las teclas de control. Recuerda que aunque la demo está en inglés, el juego comercializado está en perfecto castellano.



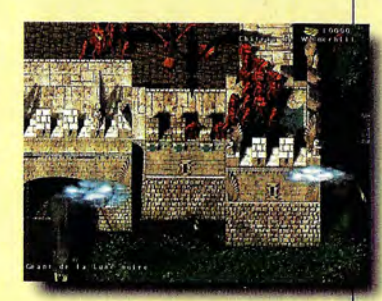


VIDEOS

NOTA: es necesario que tengas instalados los controladores de Intel Indeo para ver los vídeos. Los encontrarás dentro de la carpeta UTIL/INDEO del CD-ROM.

EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS
Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB
CARPETA: GUARDIAN
EJECUCIÓN: DEMO_UK.HNS
Arrastra con el ratón el icono del archivo DEMO_UK.HNS sobre el icono CMPLAYER.EXE para ver el vídeo. Cuando éste termine comenzará otra vez desde el principio. Pulsa ESCAPE para salir.





CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA
Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB
CARPETA: LUNA
EJECUCIÓN: LUNA.AVI



UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: REDIST/DIRECTX INSTALACIÓN: DXSETUP.EXE
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

INTEL INDEO

CARPETA: INDEO
INSTALACIÓN: IV5PLAY.EXE

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE
INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER
INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95)



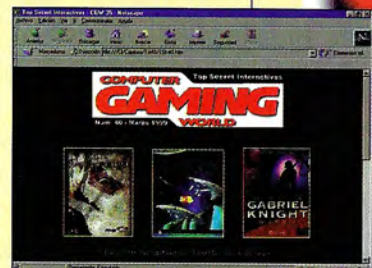
TOP SECRETS Interactivos

GUÍAS COMPLETAS PARA SANITARIUM, LAST DINASTY Y GABRIEL KNIGHT

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI40 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-40. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.





Top CGW

TOP 5 AVENTURA/ROL

1	Blade Runner	Virgin
2	The Curse of Monkey Island	Erbe
3	Diablo	Ubi Soft
4	Broken Sword 2	Virgin
5	Atlantis	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Cendant
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	Warcraft II	Ubi Soft



TOP 5 ACCION

1	Quake II	Proein
2	Tomb Raider 2	Proein
3	Unreal	N.S.Center
4	MDK	Virgin
5	Jedi Knight	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	PC Fútbol 7.0	Dinamic
4	NBA Live 98	Electronic Arts
5	PC Basquet 6.0	Dinamic



TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Formula 1	Electronic Arts
3	F-15	Electronic Arts
4	Red Baron 2	Cendant
5	IF-22	Friendware

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Age of Empires	Microsoft	EST.
3	Quake II	Proein	ACC.
4	Blade Runner	Virgin	AV/R.
5	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
6	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
7	Starcraft	Cendant	EST.
8	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
9	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
10	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
11	Unreal	New Soft. Center	ACC.
12	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
13	MDK	Virgin	ACC.
14	Jedi Knight	Erbe	ACC.
15	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
16	Turok	New Soft. Center	ACC.
17	Oddworld: Abe´s Oddysee	New Soft. Center	ACC.
18	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
19	Carmageddon	Infogrames	ACC.
20	Atlantis	Friendware	AV/R.
21	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
22	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
23	Doom II	Erbe	ACC.
24	Tomb Raider III	Proein	ACC.
25	Civilization II	Proein	EST.
26	Egipto	Friendware	AV/R.
27	Hexplore	Infogrames	AV/R.
28	Tomb Raider	Proein	ACC.
29	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
30	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
31	Constructor	New Soft. Center	EST.
32	Riven	Electronic Arts	AV/R.
33	Final Fantasy VII	Proein	AV/R.
34	Anno 1602	Infogrames	EST.
35	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
36	Quake	New Soft. Center	ACC.
37	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
38	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
39	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
40	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
41	Worms 2	Proein	ACC.
42	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
43	NBA Live 98	Electronic Arts	DEP.
44	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
45	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
46	Broken Sword	Virgin	AV/R.
47	Sanitarium	Erbe	AV/R.
48	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
49	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
50	King's Quest: Mask of...	Cendant	AV/R.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes ▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia